1999/03 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 100 OLDALON

'99 3

PC ZED

CD melléklet



FALCON 4.0

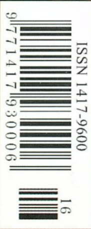
Wargasm

WORMS armageddon

Championship Manager 3

Warhammer 40 000: Chaos Gate

ELŐZETES Resident Evil 2 & Driver



www.zed.hu

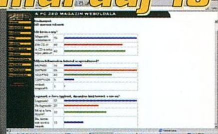
PC ZED MAGAZIN

A játékokról komolyan, online

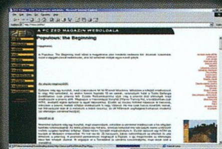
– hogy ne maradj le semmiről!

- HÍREK
- LEVELEZÉS
- FÓRUM
- CHEATZONE
- LINKEK
- ULTIMA online
- CIKKEK
- IMPRESSZUM
- EGYEBEK
- TOPLISTÁK
- KEZDŐOLDAL

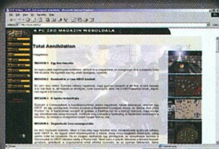


















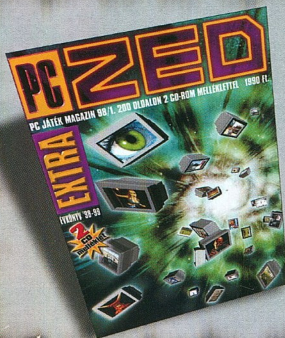
...a legfrissebb, legérdekesebb hírek a játékok világából...

...ahol biztos találsz végigjátszást vagy cheat kódot kedvenc játékodhoz...

...a legújabb játékdemók, patch-ek...

...egy hely, ahol megoszthatod gondolataidat másokkal...

Február elején újjászületett homepage-ünk két hét alatt *több, mint hétezer látogatót fogadott,* ezzel a magyar top1000-es népszerűségi listán a 21. helyig jutott. Márciustól újabb szolgáltatásokkal, érdekességekkel várja a www.zed.hu az érdeklődőket: *Képeslapküldő, Fórum, online Gondolatébresztő rovat...*



OTT VAN MÁR A POLCODON?

PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
II. ÉVFOLYAM 3. SZÁM
1999. MÁRCIUS
MEGJELENIK HAVONTA

FŐSZERKESZTŐ
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ, CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27
KIADJA A
CD PEGASUS KFT.
FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., NH Rt. regionális részvénytársaságok, valamint a számítástechnikai szaküzletek.
TERJESZTÉS GONDOZÁS
Sajtómenedzser Bt.
Tel.: 343-2346
ELŐFIZETÉSBEN TERJESZTI A KIADÓ.
ELŐFIZETÉSI DÍJ CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.
TIPOGRÁFIA & NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ, HELTAI CSABA, MOLNÁR ISTVÁN, SZABÓ DÓRA

A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ POSTAUTALVÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ „KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS" NYOMTATVÁNYON, VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL A 10200940-20116217-00000000 SZÁMÚ BANKSZÁMLASZÁMRA.
KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL
TEL.: (36-1) 206-1927,
FAX: (36-1) 206-1921,
E-MAIL: HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
LEVILÁGÍTÁS
El Greco Kft.
1118 Budapest, Serleg u. 3.
Tel.: 466-5522
NYOMDAI MUNKÁK
Gutenberg Press
FELELŐS VEZETŐ
a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X

Miért éppen március?



ondolkodtatok már azon, hogy miért halogatják annyit egyes játékok megjelenését? Miért tolódik el egy-két hónappal a manapság megjelenő játékok 70-80 százalékának premierje? A magától értetődő válaszok (nem készült el a program határidőre, a kiadó nem akarja, hogy a konkurens cégek hasonló stílusú játékaival egyszerre jelenjenek meg) csak részben fedik a valóságot – főleg most, márciusban! A fő indok mostanában ugyanis az, hogy márciusban zárják a cégek a pénzügyi évet, és ehhez mérten (attól függően, hogy szüksége van-e az adott kiadónak egy kis extra bevételre az év végén) hozzák előre vagy halasztják el egy-egy sikervárományos játék megjelentetését. Nem véletlen tehát (és főleg nem a fejlesztő Westwood tehet róla), hogy az Electronic Arts áprilisra halasztotta a Tiberian Sun és a Lands of Lore 3 kiadását, ahogyan az sem, hogy más nagynevű cégek szinte pánikszerű gyorsasággal adtak ki februárban tucatnyi játékot.



Hogy miért érdekes mindez? Azért, mert ez a trend is azt mutatja, hogy a játékszakmában egyre nagyobb pénzek forognak, s a számítógépes játék, mint szórakozási forma mára a világon mindenütt létjogosultságot nyert. Néhány éve még világra szóló szenzáció volt, hogy egy-egy szuperprodukció (Wing Commander 4, Toonstruck) költségvetése az egymillió dolláros határ fölé kúszott – ma már senki nem lepődik meg a hétszámjegyű összegeken (a Final Fantasy 8-nak csak az intro movie-ja és a hozzá tartozó zene került egymillióba). Természetesen a mérleg túlsó oldalán is hasonló (ha nem még nagyobb) a fejlődés üteme: ma már egy játék csak akkor lehet igazán büszke a százezres eladott példányszámra, ha azt a kiadása utáni első két héten belül produkálta (az előbb említett Final Fantasy 8-ból elővételben kelt el több, mint egymillió darab)...



A februárra előrehozott, illetve áprilisra halasztott megjelenéseknek tehát súlyos dollármilliók állnak a hátterében – gondoljunk csak bele, hogy például egy Tiberian Sun kaliberű játék piacra dobása mekkora bevételt jelent az Electronis Artsnak! Nem mindegy, hogy ez a hatalmas pénz közvetlenül a pénzügyi év zárása (azaz az adózás) előtt, vagy utána, az új év lendületes nyitányaként jelentkezik a cég bankszámláján...



Március tehát a hányattatott sorsú, tologatott megjelenésű játékok jegyében telik el, s a tavasz első hónapja játékszempontból az egész első félév legizgalmasabb időszaka – ha tudunk a sorok között olvasni, ennek a néhány hétnek a játéktermésből sok mindet megtudhatunk a játékszakma titkairól...

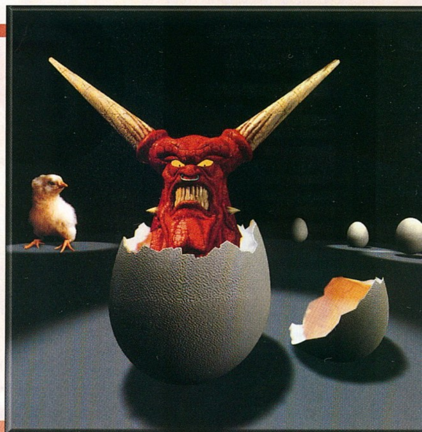
Hanula Zsolt

Hanula Zsolt
főszerkesztő



tartalom

FÓKUSZBAN



HÍREK, ÚJDONSÁGOK

BLACK & WHITE NAPLÓ

BÉTATESZT

A HÓNAP DEMÓJA

BEMUTATÓK

32 FALCON 4.0

A MicroProse már a nyolcvanas években is a repülőszimulátorok királyának számított. Az utóbbi években ugyan a Jane's Combat Simulations programjai megtépázták a nagy öreg hírnevét, de a hosszú évek fejlesztésének gyümölcse most beérett: a Falcon 4.0 mellett minden eddigi modern harci szimulátor gyermeteg próbálkozásnak tűnik...



ÁLLANDÓ ROVATOK

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

HARDVER ROVAT

JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

Dark Reign II

Úgy látszik, real-time stratégiából soha nem elég. Sokan emlékezhetnek még a tavalyi év elején megjelent Dark Reignre, amely tipikus példája a rossz helyen, rossz időben megjelent játéknak, hiszen piacra kerülése után nem egész egy hónappal kijött a Total Annihilation, majd újabb néhány hónap múlva mindkettőjüket feledésbe taszította a Starcraft. A Pandemic Studios most „bosszút forral", amelynek végrehajtója a Dark Reign II lesz. A játék már teljesen 3D-s, szabadon mozgatható kamerával. Mindez a Pandemic saját 3D engine-jét használja, amely az előzetes képek alapján igen szép effekteket képes megjeleníteni.

A real-time stratégiai játékok 90 százalékához hasonlóan itt is a bázisépítés és a nyersanyagokkal való gazdálkodás lesz a központban. A szilárd gazdasági alapra lehet aztán az ütőképes hadsereget felépíteni. Szerencsére a Dark Reign II-ben olyan újdonságok is lesznek, amelyet még nem igen láthattunk RTS-ekben. Ilyenek a folyamatosan változó időjárási körülmények, a napszakok váltakozása, amelyek mind-mind valamilyen módon befolyásolják a történéseket. A sztori egyébként a Dark Reign első részének története előtt játszódik, így lesz néhány ismerős egység az első részből. A mesterséges intelligencia fejlesztésével a gépi ellenfél még keményebb lesz, mint volt a Dark Reignben. Akinek ez is kevés, annak különböző multiplayer-módok állnak rendelkezésére.

DARK REIGN II
ACTIVISION / PANDEMIC STUDIOS
3D REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. NYÁR



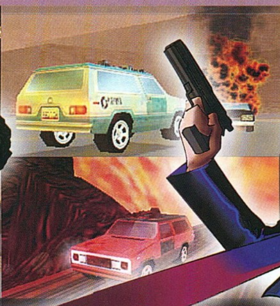




Interstate '82

Az Interstate '76 rajongóinak már nem kell sokáig várniuk, hogy a folytatást is kipróbálhassák. Az Interstate '82 teljesen új – csak 3D gyorsítóval működő – engine-t kapott. A hatalmas lövöldözésben már nemcsak autóval, hanem motorkerékpárral, sőt, akár helikopterrel is részt vehetünk. A járművekből bármikor kiszállhatunk és átülhetünk egy másikba. A készítők nemcsak a grafikai, hanem a fizikai engine-t is újraírták, az autók most már teljesen a valóságnak megfelelően működnek. Az akció szerencsére nemcsak az Interstate '76-ban megszokott üres sivatagokban zajlik, hanem teljesen felépített három dimenziós városokban, azok minden kellékével együtt: felhőkarcolók, hidak, földalatti alagutak. A játék koncepciója alapvetően nem változott, küldetések sorozatán keresztül haladunk folyamatosan a történetben. A több, mint harminc bevetés közben nyújtott teljesítményünk kihatással van a sztori alakulására, amelynek középpontjában középamerikai bűnözők állnak. Az Interstate '82 multiplayer üzemmódját is átalakították, technikailag legjobban a Quake II kliens/szerver módjához áll legközelebb: menet közben újabb játékosok csatlakozhatnak be az akcióba. Mivel a készítők korhű zenét ígérnek, mindenki jobb, ha felkészül arra, hogy a nyolcvanas évek elejének disco muzsikáját kell elviselnie, ha az Interstate '82-vel szeretne játszani…



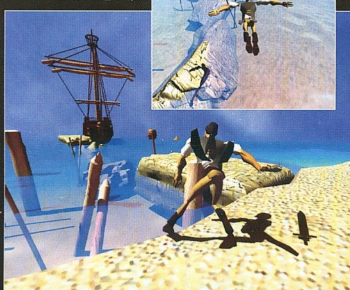




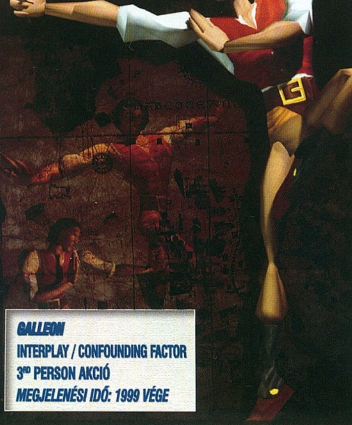
INTERSTATE '82
ACTIVISION
AUTÓS AKCIÓ
MEGJ. IDŐ: 1999 TAVASZ VÉGE

Galleon

Képzeljünk el egy olyan világot, amelyben a karibi kalózélet keveredik az Ezeregyéjszaka meséivel. Most képzeljünk ehhez egy Tomb Raider-szerű third person megjelenítést, és már nagyon közel járunk ahhoz, amit a Galleon készítői szeretnének megvalósítani. A külső nézetes megvalósítás ezen játékban nem a divathullám meglovagolása volt a készítők részéről, hiszen Paul Douglas és Toby Gard, a Galleon alkotói voltak azok, akik három éve Lara Croftot kitalálták. A játék hőse, Rhama, a szerencsevadász, a történet pedig egy különös, ismeretlen hajó körül bonyolódik. Hősünk egy híres gyógyító hívására Akbah városába utazik, ahol furcsa, megmagyarázhatatlan dolgok történnek vele. Célunk az, hogy szigetről szigetre utazva nyomozzunk a rejtély megoldása után. Annak érdekében,



hogy a játék minél valósághűbb és emberközelibb legyen, a készítők hősünket 3D játékban eddig még nem látott mennyiségű mozgáskombinációval vértezték fel. Rhama tud futni, ugrani, úszni, hajolgatni, mászni és karddal harcolni. Az előzetes képek alapján a játék grafikája igen szép, az pedig külön öröm, hogy végre egy kis időre elfelejthetjük az ágyúkat, rakétákat és robotokat, ezen kívül egy meseszerű világban kalandozhatunk.



GALLEON
INTERPLAY / CONFOUNDING FACTOR
3RD PERSON AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE

Jack Nicklaus Presents: Golden Bear Challenge

Kevesen tudják, de a Golden Bear Challenge már a hatodik játéka a Jack Nicklaus nevével fémjelezett golf-sorozatnak. Most először lesz lehetőségük a játékosoknak, hogy nem Jack ellen, hanem az ő bőrébe bújva próbálják még a labdát minél kevesebb ütésből a lyukba juttatni. A játékban hat – Jack Nicklaus által tervezett – teljesen fotorealisztikus pályán zajlik a küzdelem, amelyek mind eredeti helyszínek alapján készültek. Minden golfozó több, mint 60 különféle mozgáskombinációval rendelkezik, amelyek a motion capture technológiának köszönhetően igen élethűek. Mivel a 3D gyorsítókártyák már szinte minden játékra szánt PC-be bekerültek, a Golden Bear Challenge készítői is kihasználják az ebben rejlő lehetőségeket. A zászlókat fújja a szél, a pálya fölött pedig madarak repkednek. A játék másik – szinten grafikai jellegű – újítása a „kép a képben" technika használata. Egyszerre több kameraállásból is követhetjük az eseményeket, így könnyebben megfigyelhetjük, hol kellene még csiszolni technikánkon. A fizika törvényeit hűen modellező engine, a beépített pályatervező és a sportjátékok immár szerves részéve vált élő kommentár mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a Golden Bear Challenge legyen a legjobb golfprogram, amely valaha megjelent.



GOLDEN BEAR CHALLENGE
ACTIVISION / HYPNOS ENTERTAINMENT
GOLF
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ

Need For Speed 4: Speed Stakes

Alig ültek el a Need for Speed 3 által kavart hullámok, a készítők máris a folytatáson dolgoznak. Március végén jelenik meg a játék Sony PSX-re, amelyet majd követ a PC verzió (a pletykák szerint csak fél évvel később). Az engine további fejlesztésen ment keresztül, sőt, végre össze is törhetjük majd az autókat! A negyedik részben persze benne lesz minden, ami az előző epizódban sikeres volt (pl. a rendőrös üldözés), de új játékmódok is helyet kapnak benne, ilyen például a gyorsulási verseny. Néhány új autó is szerepel a játékban: Porsche, BMW, sőt, az új Ford Falcon XR8-ast is kipróbálhatjuk.



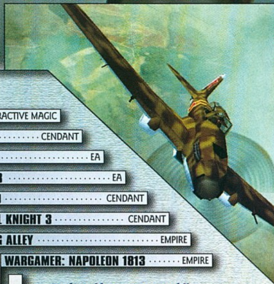
NEED FOR SPEED 4: SPEED STAKES
ELECTRONIC ARTS
AUTÓ-SZIMULÁTOR
1999. MÁRCIUS 24. (PSX) / ÉV KÖZEPE (PC)

IL-2 Sturmovik

Napjainkban egyre több keleti játékfejlesztő cég jelenik meg a piacon. Ezek egyike a moszkvai illetőségű Maddox Games, akiknek az első játékuk egy repülőgép-szimulátor, amelynek „főszereplője" a II. Világháború egyik meghatározó szovjet harci gépe, az IL-2 Sturmovik. Ez a repülő volt a világ első gépe, amelyet kifejezetten földi célpontok ellen fejlesztettek ki. A típus sikerességére jellemző, hogy 1940-től kezdve a háború végéig 36153 darabot gyártottak belőle, valamint az, hogy a németek egyszerűen csak Schwarzer Todnak, azaz Fekete Halálnak nevezték maguk között. A játékban csak a szovjetek oldalán repülhetünk az IL-2 különböző változataiban ülve: IL-2 együléses, IL-2 kétüléses, IL-2M, IL-2T (Torpedó Bombázó), IL-2 3. típus és IL-2I. A fejlesztők eredeti – 1941-ben készített – repülési tankönyvek alapján készítik a programot, valamint az Orosz Hadtörténeti Múzeumban kiállított IL-2 és IL-10 gépek is sokat segítettek abban, hogy a játékban szereplő repülők pontosan olyanok legyenek, mint a valóságban. Emellett sikerült felkutatniuk egy katonatisztet, aki a II. Világháború alatt több, mint 200 bevetésen vett részt az IL-2-vel – ő is segített a játék fejlesztésében.

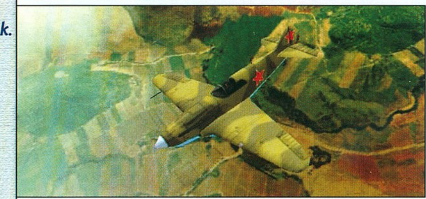
A játék csak 3D gyorsítóval fut OpenGL és Direct3D támogatás mellett. A térképek műholdfelvételek alapján készültek. Mivel a IL-2 a háborúban leginkább Kelet-Európa légterében tevékenykedett, nem meglepő, hogy az egyik hadjáratban Magyarország felett kell repkednünk. A készítők természetesen nemcsak a grafikára és a megfelelő fizikai modellre helyezik a hangsúlyt, de a mesterséges intelligencia kidolgozására is. Minden jármű más és másfajta MI rutinnal rendelkezik, de viselkedésüket természetesen befolyásolják a külső hatások is. Ha egy tankra kezdünk el lőni, a parancsnoka megváltoztatja eredeti tervét, és a szituációnak megfelelően viselkedik. A velünk kötelékben repkedő pilótákkal beszélgethetünk bevetés közben, sőt, parancsokat is adhatunk nekik, amelyeket megpróbálnak végrehajtani. A küldetések teljes egészében a történelemben megismert eseményekre épülnek, nem változtathatjuk meg alapjaiban a háború végkimenetelét. Az ajánlott gépkövetelmény (PII-300) elég erősnek tűnik, de a képek alapján mindenki láthatja, nem mindennapi programról van szó. A különböző szimulátorokkal foglalkozó internetes oldalakon a rajongók csak magasztaló jelzőkkel beszélnek a játékról az előzetes hírek alapján.

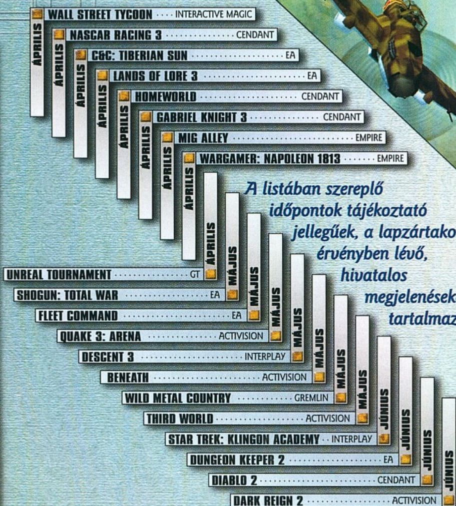
IL-2 STURMOVIK
MADDOX GAMES
REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 KÖZEPE



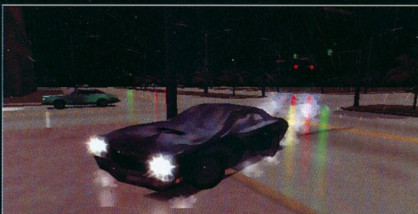


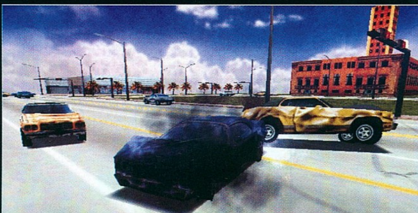












Driver

Manapság elég nehéz újat hozni az autós játékok kicsit elszürkült világába. A tökéletesen kidolgozott grafika és irányítási rendszer már alapfeltétel, emellett csak azoknak a programoknak van esélyük a sikerre, amelyek valamilyen pluszt adnak a céltalan száguldás mellé. Ilyen volt a Need for Speed 3 és a remekül eltalált rendőrségi üldözés. A Driver is hasonló élménnyel próbálja megajándékozni a játékost. A program a hetvenes években játszódik, főhőse Tanner, az alvilágba beépült rendőr, aki különféle bűncselekményekhez felbérelhető sofőrként igyekszik a „nagy halak" közelébe jutni. A játék küldetéseinek lényege az autós üldözés, méghozzá nem a Hot Pursuitban megismert – igen limitált – körülmények között, hanem teljesen szabadon, négy amerikai nagyvárosban: New York, San Francisco, Miami és Los Angeles áll rendelkezésünkre. A városok persze tele vannak szabályosan közlekedő „mazsolákkal", akik lehetetlen dolgokkal igyekeznek megnehezíteni a dolgunkat. Betartják a sebesség-korlátozást, megállnak a piros lámpánál, és nyugodtan várakoznak a délutáni csúcsforgalomban...

A Reflections korábbi autós játékaihoz hasonlóan (Destruction Derby 1-2) tökéletes fizikai modellt alkotott a Driverhez, ahol akár egyetlen ütközés is végzetes lehet! Ahhoz viszont, hogy a karambolokat elkerüljük, uralnunk kell az autót, amely teljesen valósághűen viselkedik a kezünk alatt. A kézifék segítségével akár 180 fokos fordulókat is tehetünk. Ha valaha ki szerettük volna próbálni, milyen lehet egy autós üldözés a valóságban, akkor a Driver nekünk való!

DRIVER
GT / REFLECTIONS INTERACTIVE
AUTÓS AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 MÁRCIUS 26. (MAGYARORSZÁGI PREMIER)

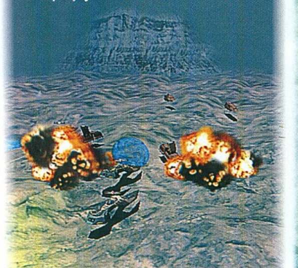




STAR TREK: New Worlds

A négy (!) készülődő Star Trek játék közül a New Worlds tűnik a legizgalmasabbnak, amely nem más, mint egy valós idejű 3D stratégia. Három választható oldal (Federáció, Klingon, Romulan) és 25 küldetés vár azokra, akik szeretnék elfoglalni a újonnan felfedezett világokat. A real-time stratégiai játékok hagyományait messzemenőkig követő (bázisépítés, nyersanyag-kitermelés, harc) játék minden egyes épülete és egysége szerepelt már valamelyik Star Trek filmben, a rajongók számára ez bizonyára igen sokat jelent. A program 3D engine-je olyan, amilyennek 1999-ben lennie kell: 3D robbanások, dinamikus fénykezelés, valós-idejű árnyékolás... A rajongóknak minden bizonnyal tetszeni fog a New Worlds, de kérdés, hogy a Force Commanderrel és a Star Wars világával mennyire tudja az Interplay játéka felvenni a harcot.

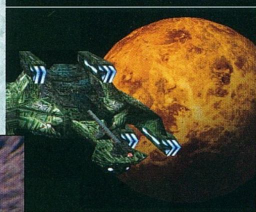
STAR TREK: NEW WORLDS
INTERPLAY / BINARY ASYLUM
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR



Star Trek: Klingon Academy

A Starfleet Academy folytatódik, de most a másik oldallal ismerkedhetünk meg. A program felépítése semmit sem változott az elődhöz képest: egy klingon kadét szerepében kell az akadémián minél jobb eredményt elérni a szimulált bevetésekben. A programban 30 bevetés, meg egy küldetésszerkesztő program vár azokra, akik megpróbálkoznak a Klingon Academyvel. Az előző részhez képest fejlesztettek a 3D engine-en is, több űrhajó lehet egyszerre a képernyőn. Akiknek tetszettek a Wing Commander-játékok vagy a Starfleet Academy, próbálja ki ezt is.

STAR TREK: KLINGON ACADEMY
INTERPLAY
ŰRSZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ

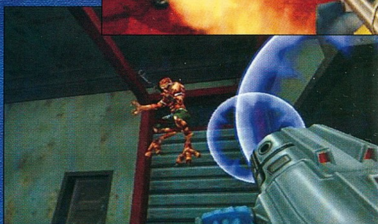




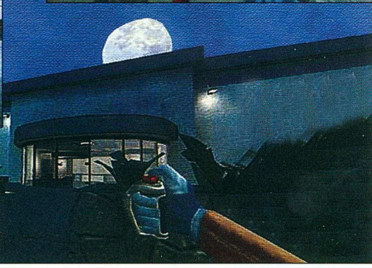
Sin Mission Pack: Wages of Sin

John R. Blade-nek köszönhetően ismét béke köszöntött Freeport városára. Ez azonban nem tartott sokáig, hiszen Elexis Sinclaire után újabb bajkeverő tűnt fel a környéken, Gianni Manero. Ismét ránk vár a feladat, hogy Blade szerepében 17 hatalmas pályán keresztülverekedve magunkat leszámoljunk a bűnözőkkel. Tizenkét újfajta ellenséggel és négy új karakterrel találkozhatunk játék közben, sőt, két hatalmas főellenség is megkeseríti életünket. A programban természetesen rengeteg multiplayer pálya is helyet kap azok kedvéért, akik nem szeretnek egyedül játszani. Reméljük, ez a küldetéslemez kevesebb bugot tartalmaz, mint az eredeti Sin...









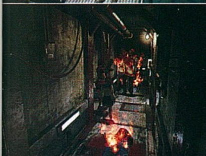
SIN MISSION PACK: WAGES OF SIN
ACTIVISION / RITUAL ENTERTAINMENT / 2015 INC.
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 KÖZEPE

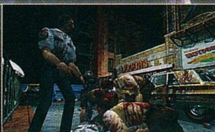
Resident Evil 2

A Resident Evil című horror-akciójáték első része Sony PSX-en volt igazán nagy siker, de a PC verzió is szép eladási eredményeket mutatott fel – annak ellenére, hogy az első programok egyike volt, amely nem indult el 3D gyorsítókártya nélkül. Aztán jött a folytatás – először szintén PSX-re –, és a siker minden várakozást felülmúlt. A konzolos verzióból ötmillió (!) példányt adtak el világszerte, így érthető, hogy a készítők szeretnék a PC tulajdonosokat is megörvendeztetni a játékkal. Az első rész is híres volt véres jeleneteiről, de a második epizód még ezt is felülmúlja. Az Egyesült Királyságban – ahol egyébként nagyon vigyáznak arra, hogy az állampolgárok nehogy valami véreset lássanak a monitoron – a játék a 18 éven felülieknek felirattal jelent meg, az amerikai változatból pedig néhány jelenet kimaradt, amely az eredeti japán verzióban még szerepelt. A sztori egyenes folytatása a Resident Evil első részében megismert történetnek. Hőseink sikeresen megsemmisítették a zombikkal teli épületet, amelyben valakinek egy új vírussal folytatott kísérletei nem úgy sikerültek, ahogy azt elképzelte. A folytatás nem sokkal ezután kezdődik. Az ismeretlen vírus újra felüti fejét a városban, és ennek hatására a békés városlakók vérszomjas zombikká válnak. Az élőholt szörnyetegek ellepik az utcákat, és a rendőrség azonnal tehetetlenné válik a túlerővel szemben. Itt kapcsolódunk be a játékba: hőseink, Leon és Claire a rendőrség épületében rekedtek, amelyet körbevettek a zombik…

Az előző részhez képest a készítők felújították a grafikai engine-t, amely sokkal részletesebb vizuális megjelenítést képes produkálni, immáron 3D gyorsítókártya nélkül is. Az új engine jóval több poligont tud egyszerre mozgatni a képernyőn, mint az első rész – egy időben akár nyolc zombival is harcolhatunk. A repertoárt kiegészítik a különféle 3D effektek, mint például a tűz és a füst. A játékban rejtvények is találhatók, de senki se számítson bonyolult fejtörőkre, a feladványok általában bizonyos tárgyak megkereséséből és megfelelő helyen való használatából állnak. A program minden olyan elemet tartalmaz, amitől egy játék sikeres lehet: 3D grafika, rengeteg vér, két választható karakter. A túlságosan lineáris, kötött játékmenet lehet az, ami miatt a Resident Evil 2 esetleg alulmaradhat a vetélytársakkal szemben.

RESIDENT EVIL 2
VIRGIN / CAPCOM
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ





Team Fortress 2

Annak ellenére, hogy a Half-Life rengeteg szavazáson lett az év játéka, a készítő csapat, a Valve nem szeretne pihenni a babérjain. Készülő játékuk, a Team Fortress 2 nem más, mint a Half-Life alapjaira épülő csak multiplayer program. A játékban egy csapat tagjaként kell minél jobban teljesítenünk, hogy megnyerjük az összecsapást az ellenséggel szemben. A játékosnak kilenc előre megadott „foglalkozás" közül kell kiválasztania, hogy milyen területen kíván a csapat hasznára válni: könnyű gyalogos, nehéz gyalogos, tüzér (rakétavetővel), mesterlövész, kommandós, szanitéc, kém, sofőr vagy parancsnok. Természetesen minden katonának más és más tulajdonságai lesznek, egy jó csapatban mindegyikből megtalálható a megfelelő mennyiség. Ha nincs elég játékos a környéken, vagy egyik csapat kevesebb tagból áll, mint a másik, esetleg teljesen egyedül szeretnénk gyakorolni, akkor sem kell elkeseredni, botokkal lehet feltölteni a hiányzó létszámot. A játékban szereplő fegyverek mind teljesen eredeti – a világ különféle fegyveres erői által használt – pusztító eszközök alapján készültek, csakúgy, mint a harci járművek, amelyek között ugyanúgy megtalálható a páncélozott csapatszállító jármű, mint a tank vagy a helikopter. A játékkal szállított 20 küldetés mind valós harci szituációra épül, pl. egyik csapat célja az, hogy megvédjen egy hidat, míg a másiknak el kell pusztítania azt. Nem tudni, hogy a Quake III: Arena vagy az Unreal Tournament milyen multiplayer játékmódokat tartalmaz majd, de az biztos, hogy a Team Fortress 2 személyében igazi vetélytársra akadnak.

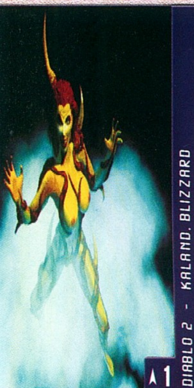
TEAM FORTRESS
SIERRA / VALVE / TEAM FORTRESS SOFTWARE
MULTIPLAYER AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ

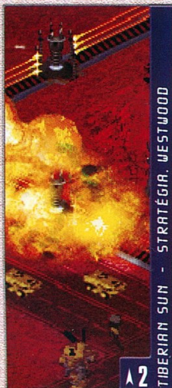




Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján alakul. Szavazataitokat a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-ra várjuk.

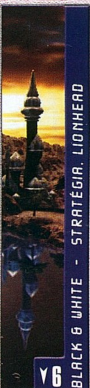












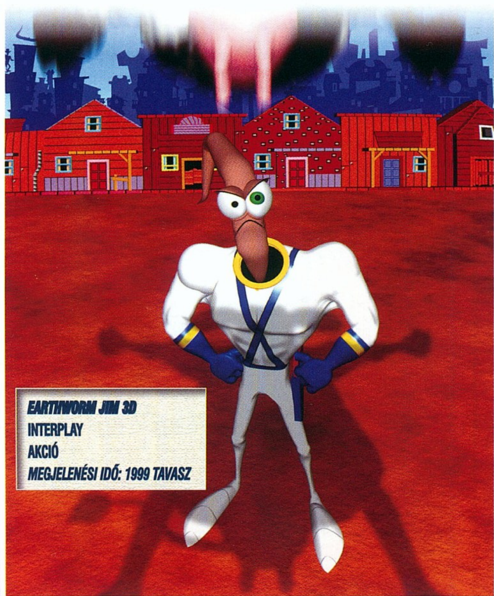






Earthworm Jim 3D

Nemcsak a kalandjátékok érezték meg a mostanában tomboló 3D lázat, más stílusok is feledésbe merülnek lassan. Ilyen a hagyományos platformjáték, amelyet igen nehéz megvalósítani három dimenzióban. Szerencsére azonban vannak, akik még hisznek ebben a stílusban, s készítik az egy meghatározó platform-hős újabb kalandjait – bár a megjelenés időpontja folyamatosan tolódik előre. A főszereplő nem más, mint Earthworm Jim, aki eddig már két játékban szerepelt. A harmadik kalandjában csak a külsőségek változtak meg, a játék tartalma ugyanolyan blőd, mint a korábbi részeké. Jim saját kábult elméjének fogja lesz, innen kell megmenekülni ahhoz, hogy újra teljes értékű ember, illetve hernyó lehessen. A játékban rengeteg régi ellenséggel találkozhatunk, de természetesen új lények is színre lépnek. Akik szerették Jim korábbi kalandjait, minden bizonnyal most is jól fognak szórakozni.



EARTHWORM JIM 3D
INTERPLAY
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ

ÜZLETI HÍREK

Az olcsó videokártyáiról híres S3 cég 113 millió dolláros veszteséggel zárta a tavalyi évet. Ken Potashner, a cég vezetője az új generációs S3 Savage alapú kártyáktól várja az újabb fellendülést.

A szórakoztató informatika legnagyobb seregszemléje, az Electronic Entertainment Expo, röviden E3 elköltözik Atlantából, és idén Los Angelesben kerül megrendezésre május 12 és 15 között.

Az Electronic Arts megállapodást kötött a FIFÁ-val, melynek értelmében 2006-ig az EA Sports készíti a világméretű labdarúgótornák hivatalos játékfeldolgozásait.

A FIA és az Eidos Interactive frissen aláírt megállapodása értemében a következő három évben a kiadó birtokolja a Forma 1-es versenyek számítógépes feldolgozásának jogait.

A szoftveróriás Microsoft közzétette a tavalyi év utolsó negyedévének pénzügyi eredményeit. Ezek szerint a cég teljes forgalma megközelítette az ötmilliárd dollárt, míg nettó bevételük közel kétmilliárd volt – ez 38 százalékos növekedés az előző év hasonló időszakához képest.

Az utóbbi napokban több nagy cég (Ubi Soft, Interplay, MicroProse, Red Storm...) jelentette be, hogy termékeit ezentúl a SafeDisk nevű másolásvédelmi eljárással fogja sokszorosítani – ez rossz hír a kalózoknak, akiknek komoly gondokat fog okozni az ilyen CD-k másolása.

Az Eidos Interactive utolsó negyedéves statisztikái szerint a karácsonyi szezonban több, mint hatmillió Eidos-játékot adtak el, a vezető címek a Tomb Raider 3, a Michael Owen's World League Soccer 99 és a Thief voltak.

A Settlers harmadik részéből alig néhány hét alatt félmillió darabot adtak el!

A Baldur's Gate az Interplay történetének legjobb első két heti eladási eredményeit produkálta 175000 példánnyal. A fejlesztők ezen felbátorodva már neki is álltak a folytatás készítésének.

Újabb pletykák és híresztelések keltek szárnyra a gyengélkedő játékkiadó-óriás Virgin Interactive és az újra feltörekvő régi patinás cég, az Interplay összeolvadásáról...

A Microsoft felvásárolta a FASA Interactive-ot, így a Battletech-játékok kiadásának joga is Bill Gates cégének kezébe került.

Planescape: Torment

Nem sok olyan AD&D világ van, amely alapján még nem készítettek számítógépes játékot. A Planescape eddig ilyen volt, de hamarosan ez is megváltozik, hiszen már készül az ezt feldolgozó játék, a Baldur's Gate engine-jének (Bioware Infinity Engine) felhasználásával. A játék producere az a Guido Henkel, aki a Realms of Arkania-sorozatot is tervezte. Szintén a fejlesztőcsapat tagja Colin McComb, aki a TSR számára a Planescape eredeti szerepjáték-változatát készítette. A játék főszereplője egy halhatatlan karakter, aki elvesztette emlékezetét és múltjának részei után kutat. A rejtély megoldására természetesen csak a játék legvégén derül fény. Csakúgy, mint a Baldur's Gate, a Planescape: Torment is tökéletesen betartja az AD&D szabályait, a hangulata azonban különbözik elődjétől, lévén ez a világ egy kicsit más, mint a Forgotten Realms „klasszikus" fantasy háttere.



PLANESCAPE: TORMENT
INTERPLAY / BLACK ISLE STUDIOS
RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

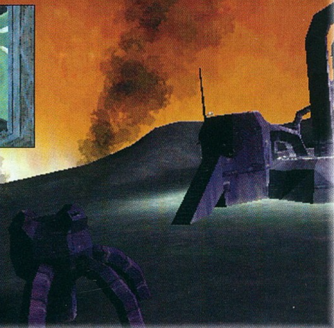
Descent 3

A remek Conflict: Freespace után hamarosan jön az „igazi" Descent-folytatás is. A Forsaken ugyan átvette a vezetést ebben a stílusban, de az előzetes hírek alapján ez csak átmeneti – Descent 3 megjelenéséig tart. A program teljesen új 3D engine-t kapott, amelynek segítségével szabad az átjárás a külső és belső helyszínek között. Emiatt végre kiszabadulhatunk a Descent első két részében megismert bányákból, és a felszínen is meg kell küzdenünk az ellenséggel. Tizenöt hatalmas szint többféle végrehajtandó feladattal és rejtvénnyel megpakolva csak arra vár, hogy a három űrhajó valamelyikének pilótafülkéjéből szétlőjünk mindent, ami csak mozog. A programban természetesen teljes internetes multiplayer lehetőség is lesz. Érdekesség, hogy a játék még el sem készült, de a fejlesztők már nekiláttak a negyedik epizód tervezésének is.









DESCENT 3
INTERPLAY / OUTRAGE
ŰRHAJÓS AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ

TOP LISTA

Játék-toplistánk két részből áll. Az első a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1	•	HALF-LIFE	AKCIÓ	CENDANT	98/1,3,8,9 99/1
2	ÚJ	STARCRAFT: BROOD WAR	STRATÉGIA	CENDANT	98/11,12 99/2
3	ÚJ	BALDUR'S GATE	KALAND	INTERPLAY	98/7,9 99/2
4	ÚJ	MYTH 2	STRATÉGIA	GT	98/9,11 99/2
5	▲	SETTLERS 3	STRATÉGIA	BLUE BYTE	98/2,10 99/1
6	▲	BLOOD 2	AKCIÓ	GT	98/4,9 99/1
7	ÚJ	THIEF	AKCIÓ	EIDOS	98/3,9 99/2
8	▼	POPOLOUS: THE BEGINNING	STRATÉGIA	EA	98/11,12
9	▲	STARCRAFT	STRATÉGIA	CENDANT	98/2,4,5,6,10
10	▼	TOMB RAIDER 3	AKCIÓ	EIDOS	98/7,8,10 99/1

ÚJSÁGOK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1	ÚJ	FALCON 4.0	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	98/1,7,10
2	ÚJ	ALPHA CENTAURI	STRATÉGIA	EA	98/6,8 99/2
3	ÚJ	THIEF	AKCIÓ	EIDOS	98/3,9 99/2
4	▼	HALF-LIFE	AKCIÓ	CENDANT	98/1,3,8,9 99/1
5	ÚJ	STARCRAFT: BROOD WAR	STRATÉGIA	CENDANT	98/8,11 99/2
6	ÚJ	MYTH 2	STRATÉGIA	GT	98/9,11 99/2
7	▼	BALDUR'S GATE	KALAND	INTERPLAY	98/7,10 99/2
8	ÚJ	GANGSTERS	STRATÉGIA	EIDOS	98/10 99/2
9	ÚJ	TOMB RAIDER 3	AKCIÓ	EIDOS	98/7,8,10 99/1
10	▼	POPULOUS: THE BEGINNING	STRATÉGIA	EA	98/11,12

Rollercoaster Tycoon

A Hasbro a Rollercoaster Tycoonnal azok kedvében szeretne járni, akik jól szórakoztak a Theme Parkkal, élvezték a saját vidámpark építésének és menedzselésének minden pillanatát. Mint a program nevéből is kiderül, itt nem egy teljes vidámpark irányítása a feladatunk, „csak" a hullámvasutak felépítése és üzemeltetése. Mi tervezzük meg a pálya vonalát, akár olyan gyilkos kanyarokat készíthetünk, amelyet még soha senki nem próbált meg felépíteni. A programban szereplő vonatok természetesen a valós fizika törvényeinek engedelmeskednek, emiatt jobb kikísérletezni, mi az, amit az általunk épített pálya még elbír, mert néhány baleset után valószínűleg senki sem mer felülni a hullámvasutunkra. Nemcsak magának a pályának a megtervezése és megépítése a feladatunk, hanem a környék infrastruktúrájának a fejlesztése is, annak érdekében, hogy minél többen látogassák az általunk üzemeltetett parkot. Nem érdemes csak egy vadabb pályát felépíteni, érdemes gondolni a kisebb gyerekekre is, akiknek valamilyen egyszerűbb hullámvasút építésével kedveskedhetünk. A pihenőhelyek és a büfé létesítése is természetesnek tűnik, csakúgy, mint a megfelelő úthálózat megépítése, mivel hiába van az embernek a legjobb hullámvasútparkja a világon, ha az érdeklődők nem tudnak oda eljutni. A Rollercoaster Tycoon valójában egy manager-játék, itt is olyan gazdasági problémákkal kell szembenéznünk, mint a hasonló stílusú programokban. Aki úgy érzi, hogy el tudna vezeti egy egész hullámvasút-komplexumot, annak nincs más dolga, mint próbára tenni képességeit a Rollercoaster Tycoonban.

ROLLERCOASTER TYCOON
HASBRO
MANAGER
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ

Shadowpact

A német Blue Byte cég igen ritkán jelentkezik új játékkal, de amikor ez megtörténik, a kész alkotás általában igen magas színvonalú, és a rajongók rengeteg időt töltenek vele. Elég, ha csak a Settlersre, a Battle Isle-ra vagy az Albionra gondolunk. A cég következő játéka – amely a készítők szerint átmenet a Syndicate és a Net (magyar címen a Hálózat csapdájában) című film között – is hasonló sikerre számíthat. A program stílusának meghatározásában szintén a készítők sietnek



a segítségünkre, mivel igen nehéz a Shadowpactet egy bizonyos skatulyába beleerőltetni, sőt, az egyszemélyes és a multiplayer játékmenet is különbözik egymástól. Egyedül játszva a játékot, az akció, a stratégia és a RPG érdekes keverékére bukkanhatunk, míg multiplayerben inkább a résztvevők kommunikációja a domináns. A játékos célja ügynökeinek segítségével minél jobban manipulálni a konkurens vállalatokat. Ennek érdekében minden megengedett, amit csak az eszünkbe juthat. A játék nagy vonzereje, hogy bárki készíthet új ügynököket, épületeket és fegyvereket, amelyeket szabadon bevethet a többiek ellen, de akár meg is oszthatja másokkal.

SHADOWPACT
BLUE BYTE
STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. ÁPRILIS

A UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN

- A LucasArts magyar képviselője arról folytat tárgyalásokat, hogy az X-Wing Alliance hazai kiadású példányaihoz a magyar kézikönyv mellett egy exkluzív, premier előtti Star Wars Episode I-mozijegyet kapjon minden vásárló.
- A Half-Life a Sierra húsz éves történetének legjobban fogyó játéka: nyolc hét alatt érte el a félmillió eladott példányt!
- Elkezdtek az első hírek szállingózni a Starcraft 2-ről: a vízi egységek és egy új faj, az ősi Xel'Nagák feltűnése a legfontosabb újítás.
- Egy hónap alatt 2.1 millióan látogatták meg a Battle.netet...
- Meghirdették az első Daikatana deathmatch versenyt, 10000 dolláros összdíjazással, a fődíj egy utazás Dallasba, és egy parti John Romeróval
- A Blizzard cáfolta a Warcraft harmadik részének készítéséről szóló híreszteléseket.
- Ismét elhalasztották a Homeworld megjelenését, ezúttal június elsejére...
- Még meg sem jelent a harmadik rész, de a fejlesztők már dolgoznak a Descent 4-en.
- A Hasbro egy akció keretében 100 000 teljes játék CD-t osztott szét New York utcáin.

Theocracy



A magyar játékbirodalom felemelkedése?

▼ Philos Laboratories / Interactive Magic

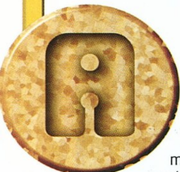
A készülőfélben lévő magyar stratégiai játékról, a Theocracyról, amely az azték birodalom történelmét dolgozza fel, már beszámoltunk egy, a fejlesztőkkel elkészített interjú keretében. A játék azóta sok változáson ment keresztül, ezt mi is tapasztalhattunk a Philos Labs sajtótájékoztatóján.











A helyszín a Philos új fejlesztő bázisa volt, amely legalább ötször akkora, mint az a lakás, ahol szeptemberben beszélgethettünk velük. A bemutatón Zámbó Viktor, a fejlesztés vezetője, Tili László, fő designer és Vámosi Zsolt, a Philos Labs „feje" beszélt a játékról, amelyet egy hatalmas vetítővásznon meg is tekinthettünk.

Először a játék látványos intrójából láthattunk képsorokat: a fellegekből egy sas szállt alá egy piramis felé, ahol az isteneknek áldozó szertartás során az azték pap leszúrta szerencsétlen áldozatát – a stratégiai részt végigkísérik az ehhez hasonló hangulatos animációk.

Az intro után a készítők először a Philosról és a játékkészítés jövőjéről beszéltek. A cég 1995-ben alakult, amikor első projektjüket, a Theocracyt megtervezték. 1996-ban készültek el az első grafikai munkák, és azóta lényegében egyedül ezen a játékon dolgoznak. A Theocracy elkészülte után azonban egyszerre kezdenek két másik programon dolgozni, amelyekről egyelőre még nem kívántak beszélni (bár annyit elárultak, hogy továbbra is elsődlegesen a stratégiai műfaj érdekli őket).

Zámbó Viktor szerint a játékszoftverek jövője, hogy négy év múlva gyakorlatilag az összes számítógépes játék internetre fog készülni, és online lehet majd játszani velük hatalmas szervereken keresztül. A játékot megvásárlók gyakorlatilag egy kliens szoftvert kapnak, és ezen keresztül léphetnek be a játék állandóan fejleszthető szerverére (lényegében olyan módon, ahogy ez az Ultima Online-ban már meg is valósult).

Azoknak, akik még nem hallottak a Theocracyról: egy valós idejű stratégiai játékról van szó, amelyben a legendás azték népet kell irányítanunk. A programban keverednek a jól ismert Age of Empire-féle valós idejű háborús játék, és a Civilization-jellegű birodalomépítéses elemek. Célunk, hogy az ellenséges törzsek és a fejlettebb, fegyverekkel rendelkező agresszív spanyol konkvisztádorok leigázása és az idegen városok elfoglalása révén az egész azték birodalmat elfoglaljuk.

A csaták irányítása megegyezik a hagyományos C&C-jellegű játékokéval: egyszerre több egységet kijelölve, különféle formációkat felvéve támadhatják csapataink az ellent. A természeti viszonyokat ügyesen kihasználhatjuk: az erdőkbe osonva, gyakran észrevétlenül üthetünk rajta a gyanútlan ellenségen, vagy menekülés közben belevezethetjük őket a környező mocsár ölelő karjaiba...

A mesterséges intelligenciára különösen büszkék a készítők, állítólag a végleges verzióban a városrészeken 1400 egységet tud majd egyszerre kezelni. A különféle katonákon kívül kiemelt szerepe lesz a papoknak, akik varázslatokkal tudják megsemmisíteni a rakoncátlan ellenséget. Az AI gondoskodik a szomszédos törzsek taktikájáról és viselkedéséről is: az agresszívebbek rögtön belénk kötnek, míg a félénkebb népek inkább visszahúzódnak, a taktikusak pedig megpróbálnak szövetkezni velünk – egy ideig.

A papok mellett hozzánk szegődhetnek hatalmas erejű hősök is, akik gyakran varázsfegyverek vagy páncélok segítségével csépelik az ellenséget (mindjárt az első város elfoglalásánál kapunk egy ilyen hőst, és hozzá a Halhatatlanság Pajzsát is).

A béta verziót tesztelve első feladatunk egy kis lázadó csapat segítségével szülővárosunkban katonai puccs révén magunkhoz ragadni a hatalmat. Kis „kommandós" csapatunkkal eleinte óvatosan a fák között bujkálva kell a szerényebb számú ellenséget letámadni, majd a hozzánk csatlakozók segítségével minden ellenállót lemészárolnunk. A város megszerzése után feladatunk összetetté válik: birodalmunkat gazdasági, diplomáciai és kereskedelmi szempontok szerint kell felépítenünk. Városkáinkban rengeteg fajta termelő, katonai, vallási és oktatási épületet húzhatunk fel, birodalmunkban pedig diplomatáink segítségével szövetségeket köthetünk, de akár hadat is üzenhetünk. Amíg a béta verzióban csak három provinciát, a végsőben összesen 42-t kell elfoglalnunk. A legtöbb problémánk persze a spanyol hódítókkal lesz: alaposan fel kell készülnünk ellenük, és gyakran nem kívánt szövetségeket is kötnünk, különben ismét bekövetkezik az azték nép tragédiája...

A megalomán birodalomépítőknek már nem kell sokáig várniuk: a játék körülbelül április-május környékén jelenik meg az Interactive Magic gondozásában.

BAD SECTOR

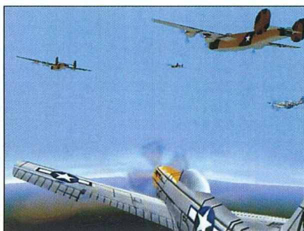


Wings of Destiny

Szárnyakat kaptak vágyaink

▼ Pysgnosis



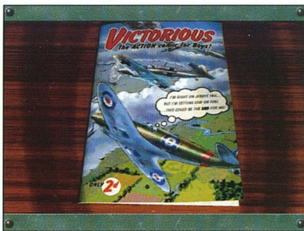




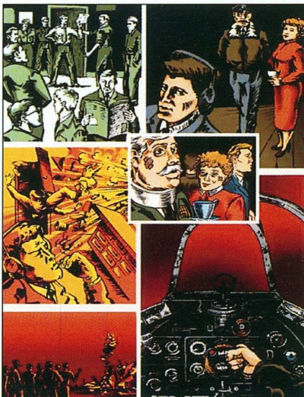


Második világháborús repülőgép-szimulátorból csak az utóbbi néhány hónapban megjelent három vagy négy, úgyhogy Psygnosiséknál valami egészen egyedit kell kitalálniuk ahhoz, hogy a közeljövőben megjelenő hasonló jellegű szimulátoruk, a Wings of Destiny ne tűnjék el a süllyesztőben. A hagyományos realisztikus légiharcokat ezért nyakon öntötték egy korabeli hangulatot árasztó, képregényeken keresztül elmesélt sztorival – ez nagy mértékben emlékeztet az Origin Wings of Gloryjára (nem véletlen a címválasztás...), és a klasszikus második világháborús repülős filmre, a Memphis Belle-re. Az 1940-es évek stílusában megrajzolt amerikai „comics" lapjain a történet folyamatosan bontakozik ki, szereplőjeként így egyre jobban bele tudjuk élni magunkat a légiharc izgalmaiba.

Akik szeretik újraírni a történelmet, azok számára csemege lesz, hogy olyan híres történelmi küldetések is szerepelnek a programban, mint a Regensburg és Schweinfurt felett ezer szövetségi repülővel végrehajtott bombázás, vagy a háború egyik stratégiailag kulcsfontosságú helyszínének, a román Ploesti városa melletti olajlelőhelyeknek a támadása. Ezeken túl a Wings of Destinyben négy hadjáraton keresztül összesen 50 híres második világháborús küldetésben vehetünk részt Európa és Észak Afrika különböző részein. Repülhetünk Norvégia hófödte csúcsai és a Mediterrán tenger izzó kékje, illetve Franciaország, Anglia, Németország és Belgium legelőinek békésen kérődző tehenei felett is. A helyszínek változatossága ellenére összesen csak négyféle repülőt kapunk. Szövetséges pilótaként a Supermarine Spitfire vagy a P-51D Mustang pilótafülkéjébe ülhetünk, a Luftwaffét erősítő árjaként pedig Messerschmitt Me-109-be vagy Me-262-be.







A szimuláció realizmusára garancia, hogy a programot az angol General Simulations Incorporated fejlesztői készítik, akik valaha a híres DID-nél dolgoztak. Repkedés közben bármerre körbeforgathatjuk fejünket: akár a pilótaülés mögé vagy a botkormány alá is betekinthetünk – már ha van időnk ilyesmire az ádáz légicsaták közepette...

Mivel nem ultramodern, hanem mai szemmel nézve ormótlan második világháborús gépekben kell félresiklanunk az ellenség gyilkos támadásai elől, a gyakorlatlan pilóták eleinte örülhetnek, ha levegőben tudnak maradni. Ha túl sok ellenséges gép akaszkodik a nyakunkra, gyakran érdemes a felhők között elbújni, majd a hátukba kerülve meglepni őket.

A küldetéseket – amellett, hogy időnként igen nehezek – gyakran megadott idő alatt kell végrehajtanunk, úgyhogy ha nem akarnak gépükkel még a föld felszínén felrobbanni, a kezdőknek érdemes az irányítást az oktató részekben begyakorolni – ez a játék nem a „kopilóták" számára készül...

BAD SECTOR



TOCA 2

Reszkess, Colin McRae!

▼ Codemasters



Codemasters igazán igyekszik, hogy az autós programok szerelmeseinek kedvében járjon. A TOCA első része után jött a „sárdagasztás", a Colin McRae Rally, most pedig hamarosan ismét az angol túraautó bajnokságban tehetjük próbára tudásunkat. A teljes változat megjelenése előtt a Codemasters megjelentette a játék demóját, amelyből felmérhetjük, mi is vár ránk a kész programban.

Elsőként néhány információ magáról az angol túraautó bajnokságról: a versenyben átalakított, feltuningolt szériaautók vehetnek részt, persze ez az átalakítás jócskán belepiszkál a motorok „lelkivilágába" is. A gépek 300 lóerős motorokkal felszerelkezve vágnak neki a versenyszezonnak, amely 24 futamból áll. A két tucat futamot egy év leforgása alatt hajtják végre a versenyzők, nyolc különböző pályán. Bizonyos pályákon kettő, míg másokon négy futamot rendeznek. A versenyek igen látványosak, több ismert autóversenyző választotta ezt a sportágat „levezetésnek", közülük talán a leghíresebb a Forma-1 egykori világbajnoka, Nigel Mansell.

A végleges játékban mind a nyolc eredeti angliai versenypálya szerepel majd, a demóban ezek közül egyet próbálhatunk ki. A crofti pálya viszonylag könnyen autózható, csak néhány élesebb kanyar nehezíti meg az életünket.

A vezetéssel azért sem lesz nagy gondunk, mivel a demó verzióban kizárólag napos időben vághatunk neki a távnak, az időjárással – a teljes verzió elkészültéig – még nem kell megküzdenünk. Az autó választásával sem lehet nagyobb problémánk, kizárólag a Honda Accord 16 szelepes motorral felszeret gépét próbálhatjuk ki. Az autó érdekessége, hogy ez az egyetlen a programban szereplő kocsik közül, amelynek teljesítményét a gyár nem közli! A pályán hamar rájöhetünk, hogy ez nem azért történt, mert a Hondában kevesebb erő van, mint a vetélytársakban… A járgány remekül gyorsul, könnyű az úton tartani, csak a kanyarokat kell óvatosan venni, mert könnyedén a füvön találhatjuk magunkat – az elhúzott mezőnyt pedig igencsak nehéz utolérni! A program tökéletesen modellezi le a fizikai hatásokat, a többi autóval vagy a pályatartozékokkal való ütközések szimulációja megdöbbentő. Kocsink (és a többieké is) szemmel láthatólag sérül ilyenkor, sőt, a menetteljesítmény is megsínyli, ha a Destruction Derbyn kifejlesztett vezetői ismereteinket itt szeretnénk kiélni. Ha már alig tudjuk kordában tartani az autót, irány a boxutca, ahol a lelkes szerelők az apró javításokat és a kerékcserét pillanatok alatt elvégzik, és ha szerencsénk van, akkor talán még utol is érhetjük a többieket. Egyetlen érdekes észrevételünk van az autó viselkedésével kapcsolatban, nevezetesen az, hogy manuális sebességváltónál, álló helyzetből hatodik sebességfokozatban is minden további nélkül el lehet indulni, sőt, gyorsulásunk sem (sokkal) rosszabb, mintha egyesből tettük volna ugyanezt.







A játék grafikája megfelel a mai kívánalmaknak. Minden piacon lévő 3D gyorsítókártyával kompatibilis, mivel a megjelenítéshez a Direct3D szabványt használja. A textúrák szépek, az pedig külön öröm, hogy az első részhez hasonlóan itt is olvasható a nevünk a hátsó szélvédőn. A demó hanghatásai egyelőre elégge funkcionálisak: a motorhangon és a fékcsikorgáson kívül sok mindent nem hallhatunk, reméljük a teljes verzióban ennél jóval többet találunk majd…

CARIS



BLACK & WHITE NAPLÓ 4. rész

Steve Jackson, a Lionhead munkatársa eddigi cikkeiben megismertette olvasóinkat a grafikusok és az engine-programozók munkájával. Ezúttal a kóderek, a projekt managerek és a tesztelők mindennapjaiba enged bepillantást.

Ahogy azt a Black and White-napló előző részében leírtam, a Lionhead grafikusai és az engine-programozók csak a Black & White külleméért és a 3D megvalósításért felelősek. A Quake-et hozva fel példaként: a grafikusok és a programozók munkája teszi lehetővé, hogy háromdimenziós szobákat és folyosókat járj be, viszont a lények, akik mellett elmész, nem fognak támadni és a BFG-d sem működik majd. A játékprogramozók dolga, hogy életet leheljenek a grafikusok és az engine-programozók által elkészített háromdimenziós világba.

Peter Molyneux, Mark Webley, Jonty Barnes és Richard Evans alkotják a Lionhead játékprogramozóinak csapatát. Peter felelős az egész designért, ezen kívül ő programozta a Black & White világ lakóinak mesterséges intelligenciáját. Ezek az emberkék dolgoznak, buliznak, vásárolnak, horgásznak, táncolnak, megházasodnak, szóval minden olyasmit tesznek, amit az igazi falulakók tehetnének. Egyik hétfőn reggel kilenckor érkeztem az irodába ahol a büszkeségtől ragyogó Peter fogadott: „Ez tetszeni fog neked, Steve!" – lelkesedett. – „Nézd, egy golyót adok az egyik törzsemnek ajándékba." – Ráklikkelt a mezőre. – „Figyeld csak, néhány ember utána rohan, játszanak vele! Nézd, most még többen csatlakoztak hozzájuk. Csak nem kitalálnak egy játékot?" Megbűvölve álltam, ahogy fokozatosan egyre több emberkét vonzott magához a labda és ahogy játszottak vele. Nem sokkal később „feltalálták" a focit. Huszonkét falusi emberke rúgta a bőrt egy mezőn két kapu között. Peter az egész hétvégéjét rászánta, hogy ezt a kis attrakciót betegye a játékba...

Mark Webley eleinte a Black & White testbed verzió teremtményeinek mesterséges intelligenciáját programozta, de azóta már előlépett projekt managerré. Most a játék- és engine-programozókkal együtt azon dolgozik, hogy elkészítse a játékban előforduló összes olyan rutint, amelyek szerepelnek a munkatársak „To Do"-listáin (To Do-lista = Teendők listája = azoknak a feladatoknak a felsorolása, amelyeket a fejlesztés során el kell végezni). Hihetetlenül nagy fokú összehangolást igénylő feladat! A Bullfrognál Mark 30 különböző játékproject (PC-s és konzolos egyaránt) menedzseléséért volt felelős 3 éven keresztül. A Black & White bármelyiknél legalább százszor nehezebb munka – mondja.

Richard Evans jelenleg azon a problémán dolgozik, hogy a játék hogyan fogja megítélni azt, hogy egy játékos egy cselekedete jónak vagy gonosznak minősül. Ne felejtsük el, hogy a táj minden játékos területén változni fog, hogy visszatükrözze azt, hogy a játékos Gandalfként vagy Sauronként játszik (Tolkienben járatlanok számára: A Gyűrűk urának jó és gonosz ősmágusai). Richard a tökéletes ember erre a munkára, hiszen magas fokozatú filozófiai diplomát szerzett Cambridge-ben. A nőknél elért sikereiből pedig arra lehet következtetni, hogy egyéb szakterületekhez is ért... de erről később ejtünk még néhány szót.

Jonty Barnes munkáját tulajdonképpen már leírtuk a bevezetőben. Navigációs programja úgy küld élőlényeket egyik helyről a másikra a lehető legrövidebb útvonalon, hogy közben azok elkerülik az akadályokat. „Csorda-rutinjának" köszönhetően az állatok (madarak, birkák stb.) természetes módon rajokban, csapatokban közlekednek, pedig geometriai precizitással. Mostanában a varázslatok hatásain dolgozik, és az új gesztikulálás felismerési-rendszeren, ami elengedhetetlen lesz a varázslatok létrehozásához. Például egy Tűzgyűrű varázslat elsütéséhez egy kört kell leírni az egérrel. Ez egy ügyességen alapuló tulajdonság, tehát minél jobb taglejtéssel hajtod végre a varázslatot, annál erősebb lesz maga a varázslat. Megkérdeztem Jontytól, hogy szerinte mennyire haladt előre a Black & White elkészítése. „A Black & White most van abban















a stádiumban, amikor a legtöbb alapkódot össze kell integrálni." – mondta Jonty. – „A rendszert, amit eddig mindenki boldogan programozgatott külön-külön, most kell összehangolni a játékban. Nem kis munka!"

„Furcsa problémák tudnak felmerülni." – folytatta a monológot Jonty. – „A múlt héten Richard berakta egyik teremtményét a játékba, az meg tátott szájjal elkezdett körbehadonászni. Éppen éhes volt és valami harapnivalót keresett. Na és mi volt a legközelebbi étel, amit talált? Saját maga! Így aztán megpróbálta megenni saját magát... Ezt az „apró" hibát gyorsan kijavítottuk egy olyan parancssor beillesztésével, ami kihúzza magát a lényt saját élelmiszerforrásainak listájáról. A játék testbed verziójának (a játék egy próbaváltozata nagyon szegényes grafikával) megprogramozása lehetővé tette, hogy már a kezdetektől játsszunk a Black & White-tal. A kivitelezést és az új tulajdonságok megvalósítását így már a fejlesztés során tudtuk tesztelni. A Black & White-ot ezért ezerszer is végig fogjuk játszani, mielőtt forgalomba kerül. Azonban a testbed verzió csak addig jó, amíg a játék alapja, keretprogramja el nem készül, utána már arra van szükség, hogy valós, 3D engine-nel megáldott környezetében játsszunk vele."

„A teszteléskor felmerülő hibákat a tesztmenedzser, Andy Robson azonnal jelenti a programozóknak, amint válogatott tesztelőkből álló csapata felfedez egyet. Andy arcán mindig önelégült mosoly játszadozik, amikor szembesíti a programozókat saját hibáikkal... Egyszerűen imádja a munkáját! Minden hónapban készít egy táblázatot arról, hogy kinek a kódjában volt a legtöbb hiba. Mi, programozók nagyon önfejűek vagyunk és mindig másra hárítjuk a felelősséget. Főleg Peter, aki ragaszkodik ahhoz az állításához, hogy az ő kódja tökéletes és hibátlan. Valójában persze Peter kódjából származik a legtöbb bug, amit ő azzal magyaráz, hogy a kódolást PR-munkája (sajtóinterjúk) és az értekezletek közé kell bezsúfolnia. Elég gyenge kifogás, nem? Andy természetesen nem nézi ezt el neki, hanem még több „hibajelző cetlit" és jelentést rak Peter asztalára..."

„A Lionhead weboldalnak (www.lionhead.co.uk) van egy része, az úgynevezett Programozók Eszmecseréje, ahol a látogatók műszaki szinten tudhatnak meg többet munkánkról. Én nézem át ezt az oldalt, és minden tőlem telhetőt megteszek, hogy válaszolni tudjak a levelekre." – mesélt tovább Jonty Barnes. „A programozás minden kétséget kizáróan egy olyan terület, amit a férfiak uralnak. A női programozó ritka, mint a fehér holló. Egyszer egy játékprogramozónk megüresedett helyére egy nő is pályázott. Igencsak jól nézett ki, ezt még Mark Healey is elismerte. Mindenki kedvelte és jól


Andy és a „hibacetlik"

be is illett volna csapatba, de sajnos túl tapasztalatlan volt ehhez a munkához, így nem tudtuk felvenni őt. Néhányan mégis megpróbáltunk érveket felhozni amellett, hogy miért kellene őt felvenni, de Steve leszögezte: „Nem alkalmazhatunk valakit csak azért, mert a hobbijai közé beírta a hastáncolást!" Hát igen, ebben van valami..."

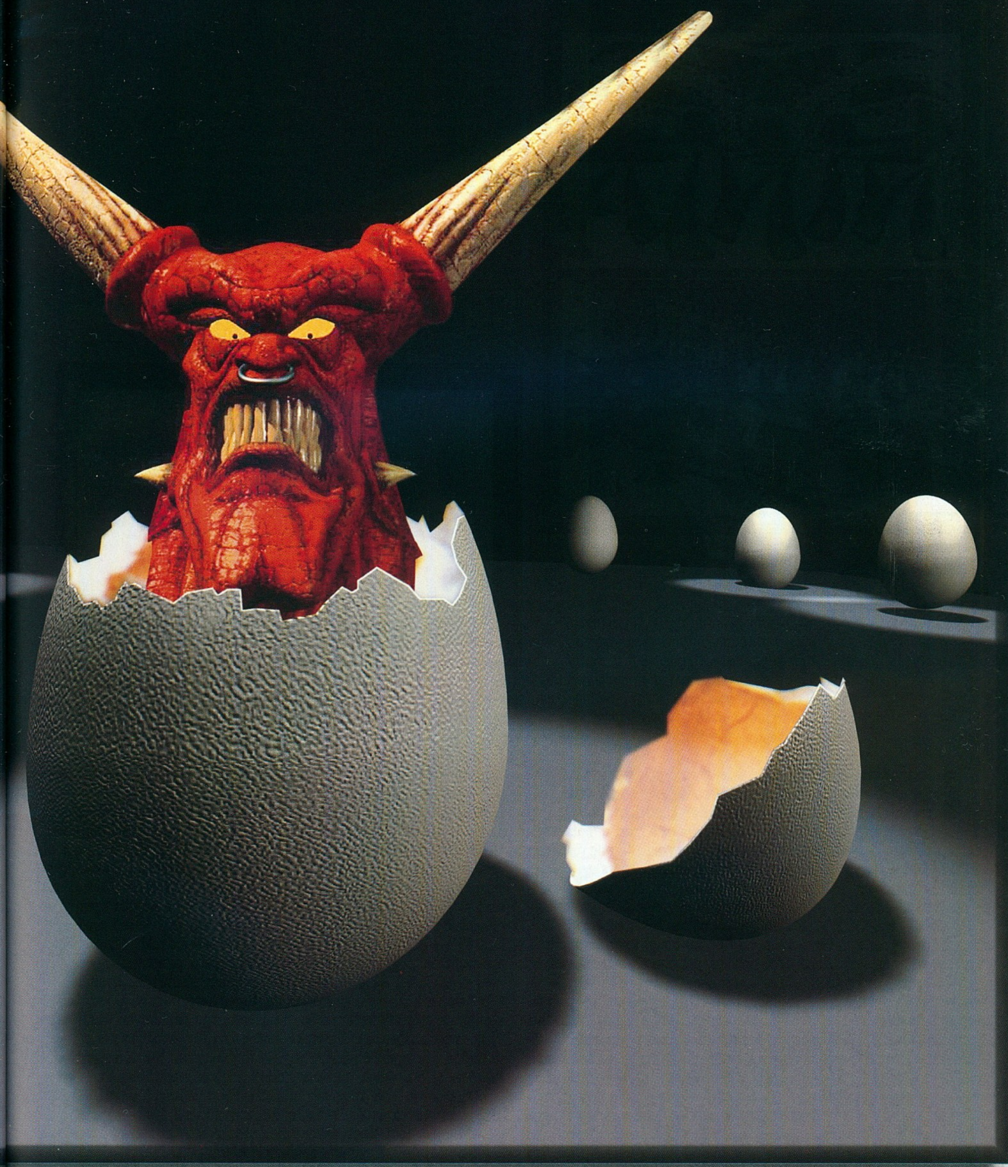
„A programozást általában nem az élvezetes munkák között tartják számon, Richard szerint azonban ez egyáltalán nem igaz. A weboldalon keresztül megismert egy Erica nevezetű lányt, aki szinte mindent tudott a Lionheadről és tagjairól. Imádott az AI-kódolásról beszélgetni, így Richard meghívta őt a Lionheadhez látogatóba. Este Richard egy gyors programozó-versenyre kérte fel egyik barátját, de a cimborának persze nem volt esélye Richard ellen. Erica, aki végignézte a meccset, annyira fellelkesült Richard képességei láttán, hogy bemászott az íróasztal alá, és igazi „Monica Lewinsky-módszerrel" fejezte ki csodálatát. Később Richard teljesen megrémült, amikor rádöbbent, hogy a Lionhead webkamerája végig vette, mit műveltek... ☺"



ELVESZETT JÁTÉKOK

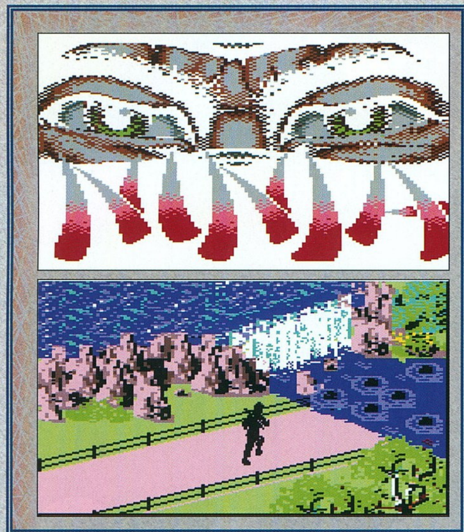
AMIÓTA A JÁTÉKGYÁRTÁS EGYRE NAGYOBB ÜZLETTÉ KEZDETT VÁLNI, AZÓTA TÖRTÉNNEK KISEBB-NAGYOBB „BALESETEK" A KÉSZÜLŐ JÁTÉKOKKAL. MINDENKI HALLOTT MÁR PLETYKÁKAT OLYAN PROGRAMOKRÓL, AMELYEK SOHA NEM KÉSZÜLTEK EL, VAGY MEGJELENTEK UGYAN, DE VALAMILYEN OKNÁL FOGVA INDOKOLATLAN(NAK TŰNŐ), HOSSZÚ „VAJÚDÁS" UTÁN ÉRKEZTEK MEG A BOLTOK POLCAIRA. EZEK A PROBLÉMÁK NEMCSAK EGY OKRA VEZETHETŐK VISSZA, EBBEN AZ ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN KÖRBEJÁRJUK, HOGY MI MIATT LÉTEZNEK ILYEN „PROBLÉMÁS" JÁTÉKOK, ÉS NÉHÁNY JELES KÉPVISELŐJÜKET IS BEMUTATJUK.





GRAFIKA: BATHA LÁSZLÓ

Azt gondolhatnánk, hogy a bevezetőben említett problémák csak a PC-s korszakra vonatkoznak, de már a 8 bites számítógépek korában (Spectrum, C64) is akadtak efféle gondok – annak ellenére, hogy egy-egy program véglegesítése, az összes hiba kiszűrése lényegesen rövidebb időt vett igénybe. Egyrészt a programok összetettsége nem közelítette meg a mai alkotásokét, másrészt a fix hardver miatt jóval egyszerűbb és rövidebb volt a tesztelés. A fejlesztőnek pontosan ugyanolyan számítógépe volt, mint a felhasználónak, nem kellett a játékot különféle konfigurációk ezrein kipróbálnia, és program kódját az „egzotikus" hardverekhez hozzáigazítania. A megjelenés problémái azonban már itt is léteztek...



A leghíresebb és legnagyobb botrány a 8 bites játékok történelmében a Last Ninja Spectrumos változata körül zajlott. A játék C64-es megjelenése után – amely egyébként hatalmas siker lett, '87-ben az Év Játéka címet is elnyerte – a készítő System 3 cég bejelentette, hogy elkezdi a Spectrum-verzió fejlesztését. Kis idő múlva meg is jelentek az első előzetes képek a különféle játékmagazinokban, amelyek alapján a Spectrum tulajdonosok lélegzet visszafojtva várták az év játékának megjelenését saját géptípusukra. Ezután hosszú ideig nem történt semmi, néha újabb és újabb képek láttak napvilágot a már „majdnem kész" programból. A bomba nem sokkal ezután robbant; megjelent a Last Ninja II, nemcsak C64-re, hanem Spectrumra is, ezzel nyilvánvalóvá vált, hogy a sokat ígérgetett első rész soha nem fog elkészülni. Hogy mi állt az ügy háttérben, azt a mai napig nem lehet tudni, sokan azt állították, hogy a Spectrum kapacitása nem volt elég a Last Ninjához, de ezt az érvet alapjaiban döntötte meg a második rész megjelenése. A System 3 összehúzta magát, nem nyilatkozott az ügyben, ezután is sok remek programot jelentetett meg Spectrumra, és a Last Ninját hiányolók szép lassan megbocsátottak a cégnek, illetve elfelejtették az egészet...



Maradjunk még egy kicsit az „őskorban", a 8 bites gépeknél! Nem sokan tudják, hogy a legendás Elite című játék karrierje is igencsak döcögősen indult. David Braben és Ian Bell a nyolcvanas évek közepén kiadót kerestek félkész játékukhoz, és az addig meglévő dolgokat megmutatták a Thorn EMI-nek, a kor egyik meghatározó terjesztőjének. A cégnél azt mondták a fejlesztőknek, hogy a játék igen érdekes, de nem akarják forgalmazni, mert nincs benne a játékosnak három élete, túl sokáig tart egy játék, ezen kívül nem lehet bárhol kimenteni az állást. David és Ian továbbálltak, következő állomásuk az Acorn nevű cég volt, akik ez EMI-vel ellentétben meglátták a játékban lévő lehetőségeket, s azonnal megegyeztek a fejlesztőkkel a program kiadásáról. A történet további része ismert, az Elite a nyolcvanas évek legmeghatározóbb programja lett, felejthetetlen órákat szerezett minden játékosnak

A nyolcvanas évek példái bizonyítják, hogy a probléma nem egészen újkeletű, ám amíg a Last Ninja esete annak idején egyedinek számított, a PC-s korszakban a gyilkos üzleti küzdelem több igen sikeresnek érkező játékot tett tönkre. Azóta zajlik ez a harc, amióta a fejlesztőcsapatok és a kiadók élesen elkülönültek egymástól. Míg régebben egy játék viszonylag rövid idő alatt elkészült, manapság ez egy-másfél évre tehető átlagosan (kivéve a Bullfrogot, akiknek a játékiparban keringő vicc szerint négyezer évre van szükségük egy-egy játék (szerintük) végleges elkészítéséhez). Korábban egy-két ember készített egy játékot, csak őket kellett megfizetni – nem túl hosszú ideig. Ma az sem ritka, hogy harminc-negyven személy dolgozik egy programon másfél-két évig, el lehet képzelni, hogy csak a fizetésük mennyibe kerül a kiadónak, aki nyilván meggondolja, hogy mibe fektet bele rengeteg pénzt. Így ha a kiadó úgy látja, hogy nem fognak biztosan megtérülni a kiadásai, azonnal abbahagyatja a játék fejlesztését. Ilyenkor a fejlesztők - ha a szerződésük engedi – megpróbálhatnak új kiadót találni a játéknak, ha ez nem sikerül, belekezdenek valami újdonságba, esetleg egy másik cégnél. Ez az eset a azonban ritka, mivel egy fejlesztőcsapat nem igazán bírja ki, ha a kiadó megszabadul tőlük, hiszen ilyenkor hirtelen húsz ember nem kap fizetést, és mindenfajta anyagi támogatás nélkül nem nagyon lehet valamilyen korszakalkotóval előállni, a szerződések pedig azt sem szokták megengedni nekik, hogy egy félkész játékkal máshol próbálkozzanak, el kell temetniük az egészet. Hogy megértsük, hogyan is működik ez az egész, jobb, ha megvizsgáljuk, miként is történik a szerződéskötés a kiadó és a fejlesztő között. A kiadó csak akkor hajlandó aláírni bármit, ha a fejlesztő már mutatott neki valamilyen működő verziót a programból, valamint pontosan, hónapokra lebontva átadja, mikor milyen munkával lesznek kész. Ezután a kiadó folyamatosan pénzeli a fejlesztőket, de ezt bármikor felfüggesztheti, ha úgy gondolja, hogy a munka nem halad megfelelő ütemben, a korábban bombasikernek és teljesen eredetinek látszó játék egy egyszerű klónná alakult át, esetleg a reklámszakemberek azt mondják, hogy egy ilyen témájú/grafikájú/stb. programot egyszerűen nem lehet eladni. Ha fejlesztő esetleg tovább szeretné tökéletesíteni a játékot menet közben, vagy rosszul mérte fel, hogy mennyi idő szükséges a program elkészítéséhez, akkor általában nagy bajban van. Ha a kiadó bízik a fejlesztőben, a csúszások ellenére tovább pumpálja a pénzt a produkcióba, annak reményében, hogy később busásan megtérül a befektetett összeg. Ha a kiadó mégis úgy dönt, hogy nem ad több pénzt a programra, akkor is lehet még valami a játékból, a fejlesztő saját költségére kénytelen befejezni az alkotást, mert a szerződések kötik. Ha erre anyagi okok miatt nem képes, akkor bizony összeomlik az egész kártyavár és az eredmény egy nagy rakás ablakon kidobott pénz...

Az előbb felvázolt eset csak egy a sok közül, amelyek miatt félbemaradhat egy játék fejlesztése (igaz, ez leggyakoribb is). Most lássunk néhány – a valós életből vett – példát, hogy milyen apróságokon múlhat az, hogy egy játék óriási siker lesz, vagy csatlakozik a többi félkész alkotáshoz a „szemétdombon”...

A Sensible Software alapító tagjának, Jon Hare-nek eredeti címe egy játékötlete, amelynek eredeti címe Drugged Out Hippy volt, középpontjában pedig egy kábítószerfüggő hős állt, aki 2000 dollárral tartozik a hírhedt Pokol Angyalai motoros bandának. Hogy kifizesse adósságát, hősünk kábítószerrel kereskedik és egyéb illegális tevékenységekkel igyekszik pénzt keresni. Amikor a Sensible Software kiadóját, a Renegade-et megvette a Warner, Jon Hare elővette az ötletet és elkezdte a játék fejlesztését. A Warnernek tetszett a téma, és minden támogatást megadott a játék elkészítéséhez. A programot menet közben átkeresztelték Sex 'n' Drugs 'n' Rock 'n' Roll-ra, amely kiválóan illeszkedett a játék tartalmához. A Sensible csapata három éven keresztül dolgozott a programon, már elkészültek három órányi animációval, több, mint ezer oldalnyi dialógussal, 200 renderelt helyszínnel, és persze rengeteg rockzenével, amikor derült égből jött a villámcsapás. A GT Interactive megvette a Warnert és vele együtt a Sensible Software-t is. A cég vezetői úgy gondolták, hogy egy ilyen témájú program óriási botrányt okozna és ezzel együtt egyszerűen nem lenne eladható termék – a botrány pedig összességében az egész céget negatív színben tüntetné fel. Jon Hare úgy gondolta, hogy a GT túlságosan konzervatív, s mivel maga a cég is megengedte neki, hogy máshol próbálkozzon a félkész játékkal, elkezdett új mecénás után kutatni. Jon nem talált egyetlen (!) kiadót sem, akinek tetszett volna a program témája - úgy tűnik, csak a Warner látott fantáziát az ötletben...



++++++++++++++++++++++++++

1996-ban, amikor a Quake megjelent, egy Into the Shadows nevű játék rolling demója sokkolta a PC-s társadalmat. A verekedős játék bemutatója olyan látványvilágot és animációt ígért, amelyet addig még nem látott senki számítógépen. Aztán amikor a fejlesztő csapat (Scavenger) tagjai folyamatosan nem tudták tartani az ígért dátumokat, a kiadónak (ismét a GT Interactive) elege lett és szerződésszegés címen pert indított, amelyet természetesen meg is nyert. Az Into the Shadows-zal együtt a Scavenger is eltűnt a süllyesztőben, azonban a pletykák szerint a GT Interactive addigra már hárommillió fontot fizetett ki a játékra...

++++++++++++++++++++++++++

Az örök rejtélyek közé tartozik az is, hogy mi lett a Sony Playstation legelső játékának, a hatalmas sikerű Ridge Racer nevű arcade autóversenynek a PC-s verziójával. Már az 1995-ös ECTS-en bemutatták a játékot PC-re, a szerencsésebbek ki is próbálhatták. A rossz nyelvek szerint a Sony jóval nagyobb összeget fizetett a Psygnosisnak (a PC-s verzió kiadójának), mint amekkora a játék bevétele lett volna, hogy soha ne adják ki a programot...





A Blizzard remek real-time stratégiai játékai (Warcraft I-II) alapján készített kalandjáték sem érte meg azt, hogy a boltok polcaira kerüljön. Az előzetes információk alapján a Warcraft Adventuresnek minden esélye megvolt arra, hogy méltó konkurenciája legyen a LucasArts-féle kalandjátékoknak, ennek ellenére maga a fejlesztőcsapat döntött úgy, hogy félbehagyja a programot, azzal az indokkal, hogy a játékmenet túlságosan lineáris, a játék nem valósítja meg azt, amit ők szerettek volna elérni vele. Az sem igazán segítette a zökkenőmentes munkát, hogy az animációkat egy orosz rajzfilmstúdióval készíttették, s minden apró változtatás elkészítése rengeteg ideig zajlott. A rajongók fel voltak háborodva a Blizzard döntése miatt, aláírásgyűjtő akciót szerveztek, így próbáltak tiltakozni a játék félbehagyása ellen. A Blizzard ugyan a játék befejezésétől teljesen elhatárolta magát, de azt megígérte, hogy az elkészült animációkat valamilyen formában (valószínűleg rajzfilm) a nagyközönség elé tárja előbb vagy utóbb. Ez a bejelentés jó fél évvel ezelőtt történt, azóta semmi hír...

++++++++++++++++++++++++++

A híres Space Quest-sorozat hetedik tagját is eltemették még a megszületése előtt a Sierránál. Roger Wilco kalandjainak már jó ideje készülődő következő epizódját nem tartották érdemesnek arra a producerek, hogy a mostani „kalandjátékmentes" időszakban megjelenjen. Azóta csak az elkeseredett rajongók által készített „Mentsük meg a Space Quest 7-et" homepage-ek emlékeztetnek a nagy sorozat hetedik részére.

A Bullfrognak is volt egy soha meg nem jelent játéka Creation néven. A különös, akció és stratégia határmezsgyéjén egyensúlyozó program fejlesztését 1992-ben kezdte meg a cég még Amigára. Amikor Guy Simmons 1995-ben átvette a játék fejlesztésének irányítását, a Creation néven kívül már mindent megváltoztattak az eredeti tervekhez képest. A programozás a befejezéshez közeledett, a játék a Magic Carpet remek engine-jét használta, amikor megtörtént a baj. Az Electronic Arts megvette a Bullfrogot, s ezzel együtt a kiadási jogot is az összes készülődő játékukra. A kiadó szakemberei tudták, hogy a játék készítése már 1992 óta folyik, s valószínűleg nem akarták megkockáztatni, hogy még jó néhány évig pénzeljenek egy olyan programot, amelynek készítését nem ők felügyelik a kezdetek óta. A hivatalos indok persze az volt, hogy nem látnak elég esélyt arra, hogy a Creationt megfelelő példányszámban tudnák értékesíteni. A Creation készítő csapatát feloszlatták, az embereket pedig átirányították a Populous: The Beginning készítéséhez. Kár, hogy a játék nem készült el soha, a Bullfrog neve garancia lett volna a sikerre. Guy Simmons szerint a játék befejezéséhez még fél évre lett volna szüksége a csapatnak...

++++++++++++++++++++++++++



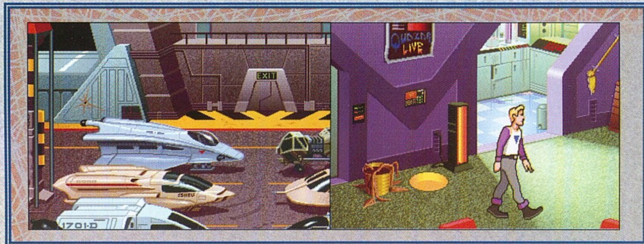
A Paul Woakes által készített Mercenary játékok hatalmas sikert arattak 8 bites gépeken (C64, Plus4, Spectrum), ezért nem véletlen, hogy az Amigás folytatást, a Damoclest át akarták ültetni PC-re is. A Psygnosis szerezte meg a jogokat a 3D vektorgrafikás kalandjáték kiadására, jó darabig dolgoztak is a programon, de 1995 óta semmit sem hallani a PC-s Damoclesről – valószínűleg örökre a süllyesztőbe került...

Igen érdekes a Virgin Interactive és az Escape From Los Angeles című játék története is. Amikor a Virgin vezetősége meghallotta, hogy John Carpenter remek filmjének, az Escape from New Yorknak készül a folytatása, azonnal megvásárolta a jogokat és összehozta a programozó csapatot. Amikor a filmet bemutatták, akkor derült ki, hogy meg sem közelíti az első rész minőségét, sőt, finoman szólva is elég nagy bukás lett belőle. A Virgin nem akarata magát „leégetni" egy gyenge filmet feldolgozó játékkal, ezért azonnal lefújta a félkész projektet, a reklámszakemberei szerint ugyanis a negatív filmkritikák hatására kevesen vették volna meg a játékukat. A pletykák szerint így is buktak az üzleten jó másfél millió dollárt – ez volt az egyik oka annak, hogy a Virgin a tönk szélére került és meg kellett szabadulnia legnagyobb fejlesztőcsapataitól, a Westwoodtól és a LucasArtstól is.

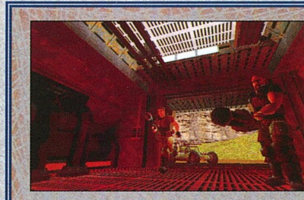
++++++++++++++++++++++++++

1984-ben jelent meg Spectrumra Tir Na Nog című kalandjáték, amely hatalmas sikert aratott. Jó tíz évvel később a Psygnosis megkereste az eredeti játék alkotóit, Greg Follist és Roy Cartert, hogy újraélesszék a kelta harcos, Cuchulainn legendáját. Két év telt el a fejlesztésekkel, amikor a Psygnosis úgy döntött, hogy nem tudja tovább finanszírozni a készülő játékot. A készítők szerint jóval nagyobb anyagi háttér kellett volna hozzá, hogy a Tir Na Nogot a kornak megfelelő grafikai megjelenítéssel el tudják készíteni. Akik játszottak az eredeti játékkal, azok még talán mindig reménykednek, hogy egyszer találnak egy olyan céget, amely fantáziát lát a remek program felújításában.





Szintén abbahagyták a Prax War fejlesztését, amely az Electronic Arts első first person shootere lett volna. Ez különösen azért szomorú, mert a készítők szerint a játék engine-je lekörözte volna mind a Quake 2, mind az Unreal grafikáját.





+++++++++++++++++++++++++

Az Interplay és a MicroProse között dúló harcnak – amely a Star Trek világában játszódó játékok jogainak teljes birtoklásáért zajlik – is megvannak az áldozatai. Utóbbi cég például azért hagyott fel a Star Trek: First Contact című kalandjátékának fejlesztésével, hogy minden energiáját a fennmaradó két Star Trek programjának elkészítésére tudja fordítani. A teljes igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy a folyamatos csúszások miatt a készítők lekésték volna a film mozi- és videováltozatának premierjét is, arról nem is beszélve, hogy a voxelek felhasználása miatt a program szereplői igen csúnyán néztek ki...





Ennyi negatív és szomorú történet elég bizonyíték arra, hogy milyen apróságokon múlhat egy-egy program „élete". Szerencsére nemesak ilyen példák vannak, arra is akad precedens, hogy hosszú fejlesztőmunka után, amikor már mindenki lemondott róla, mégis megjelent a játék. Lássunk néhányat az ilyen programok közül is!

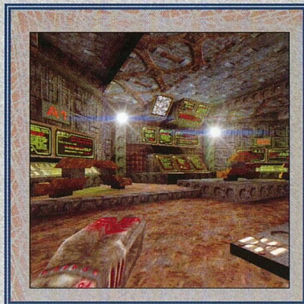
Kezdjük elsőként a Heart of Darkness-szel, amely minden valószínűség szerint az egyik legkalandosabb életű játékprogram. Az 1994-ben elkezdett fejlesztést az akkor még ereje teljében lévő Virgin Interactive karolta fel. A legelső képek és animációk remek programot sejtettek, de a játék sehogy sem akart elkészülni. A Virgin lassan pénzügyi zavarba került, így a Heart of Darkness-től is megszabadult. A játék felügyeletét az Interplay vette át, de sok hír innen sem szabadult ki a félkész programról. Aztán, amikor már mindenki lemondott a játékról, hirtelen megjelent a boltokban az Infogrames/Ocean páros gondozásában. A fejlesztés óta a platformjátékok szinte teljesen kihaltak, így az Andy nevű kisfiú kalandjait feldolgozó Heart of Darkness egy régi stílus feltámasztásaként is felfogható. A játék igen vegyes fogadtatást kapott a sajtóban, de egy ilyen régi alapokra épülő programnál ez természetesen is.





+++++++++++++++++++++++++

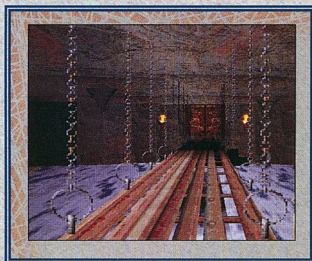
Szintén rengeteget kellett várni a Bullfrog „gonosz-szimulátor" játékára, a Dungeon Keeperre. Miután a játékosok az előzetes hírek alapján megtudták, hogy milyen teljesen eredeti koncepciójú programot fejlesztenek a Bullfrognál, lélegzetvisszafojtva várták az alkotást, amely nem nagyon akart elkészülni. Az okok ennél a játéknál közismertek és érthetőek: valószínűleg a teljesen új stílus kidolgozása tartott ilyen hosszú ideig. A program a hatalmas csúszás ellenére (vagy éppen azért) óriási siker lett, mindenki szívesen vette magára a gonosz szerepét és verte vissza a barlangjára rátámadó jóságos hősöket és a konkurenciát. A játék egy új stílust honosított meg: a látványos, mindenki által élvezhető manager-játékot. A sikerre mi sem jellemző jobban, mint hogy készítik a program második részét, amelyre remélhetőleg nem kell ilyen sokat várnunk (fél évet máris késik...).



+++++++++++++++++++++++++

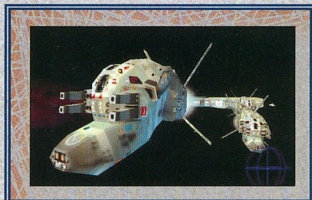
Az Unreal – amelynek fejlesztését kb. a Quake első részével egy időben kezdték el – is megérkezett tavaly nyáron. Az óriási költségekkel elkészült játék talán soha hozta volna vissza kiadójának, a GT Interactive-nak a belefektetett rengeteg pénzt, ha az engine-licenszelés nem billenti helyre a felemás pénzügyi mérleget. Sokan úgy vélték a nehézségek láttán, hogy a program soha nem is fog elkészülni. A készítők végül megmutatták a szkeptikusoknak, hogy lehet a Quake II-nél jóval szebb játékot is készíteni – igaz, az Unreal hardverigényeit igen nehéz kielégíteni. A GT a nehezen megszületett program ellenére lát fantáziát az Unrealben, hiszen készül a második rész és a direkt multiplayer játékokra kihegyezett Unreal Tournament is.

Miután a Westwood elkészítette az SSI számára a kirobbanó sikerű Eye of the Beholder első két részét, a két cég útjai különváltak. A híres fejlesztőcsapat saját szerepjátékot szeretett volna piacra dobni, amely rövid fejlesztés után meg is jelent, s magán hordozta a korábbi Westwood játékok minőségét: remek grafika, jó zene és viszonylag egyszerű kezelhetőség. A Lands of Lore – merthogy róla van szó -, igazi kasszasiker lett, még olyanok is játszottak vele, akik soha nem próbáltak ki egyetlenegy RPG-t sem. Nem véletlen, hogy hamarosan elkezdték a folytatás fejlesztését. Néhány animáció rövidesen megjelent a készülő programból, de ezeken kívül semmi más információ nem jutott el a közönséghez. Telt-múlt a idő, de a játék csak nem akart megérkezni, a Westwood pedig közben más sikerprogramokat adott ki. Aztán egy szép napon mégis csak megérkezett a Lands of Lore II, hatalmas terjedelemben (4 CD), de a fogadtatása igen vegyes volt, nem nagyon tudta felmutatni azokat az erényeket, amelyek az első részt naggyá tették. A készítők fogadkoznak, hogy a (gyanúsan rövid ideig készülődő) Land of Lore III-ban már minden a helyén lesz.



Nemcsak a múltban voltak olyan játékok, amelyeknek a fejlesztése hosszú ideig csúszott, most is van jó néhány program, amelynek már régen meg kellett volna jelennie. Lássunk egy-két jellemző példát ezek közül is!





Ismét a Westwoodról lesz szó. A cég annak idején a Dune 2-vel stílust teremtett, a Command & Conquerrel és Red Alerttel pedig újabb elismeréseket szerzett magának. A céget egészen a Starcraft megjelenéséig a real-time stratégiai játékok koronázatlan királyának nevezték, de most a képzeletbeli korona a Blizzard fején van. A trónkövetelő már megvan a Tiberian Sun személyében, de sehogy sem akar elkészülni, pedig már több éve folyamatosan áramlanak a hírek az új királyról. A Westwood szerint minden, ami sikeressé tette a Command & Conquert és Red Alertet, az benne lesz a Tiberian Sunban, persze mindez a kor igényeihez igazított köntösben kerül a játékosok elé. Az egyik nagy kérdés az, hogy mikor, a másik pedig az, hogy reméljük, nem a Dune 2000 jelentette a Westwood teljesítőképességének maximumát...

++++++++++++++++++++++++++

John Romero. Van-e olyan számítógépes játékrajongó, aki ezt a nevet nem ismeri? Valószínűleg elég kevesen. A Quake legendás tervezője röviddel minden idők legjobb játékának elkészülése után távozott korábbi sikereinek színhelyéről, az id Software-től és saját céget alapított Ion Storm néven. Röviddel ezután meg is kezdte első programjának a Daikatanának fejlesztését, amely a Quake enigne-jét használja. Eltelt egy „kis idő", megjelent a Quake II és tarolt a piacon, Romero pedig áttért ennek a játéknak az engine-jére. A játéknak úgy másfél éve kellett volna megjelennie először, azóta folyamatos időpontcsúszások nehezítik a játékosok és főleg a kiadó, az Eidos Interactive életét, ahol a vezetők valószínűleg már igencsak idegesek a megjelenés miatt. Ennek ellenére úgy tűnik, hogy még mindig bíznak John Romeróban, s a játék lassan de biztosan ténylegelkészül. Az sem könnyíti meg a munkát, hogy az Ion Stormot többen hagyták ott az utóbbi időben, mint amennyien megpróbálták elmenekülni a Titanic-ról...



++++++++++++++++++++++++++

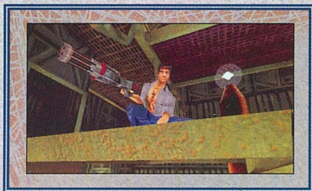
Nemcsak a Daikatanával vannak problémák, hanem egy másik first person shooterrel is. A macho hős, Duke Nukem kalandjait feldolgozó legújabb program a Duke Nukem Forever is úgy tűnik, hogy talán – nevéhez méltó módon – örökké távol marad a monitorunk képernyőjétől. A készítők először a Quake II engine-jét szerették volna felhasználni, de az Unreal megjelenése után megváltoztatták véleményüket, és úgy döntöttek, hogy engine-t váltanak. Annak ellenére, hogy a fejlesztők nyilatkozatai szerint ez semmilyen csúszást nem okozott a program készítésénél, Duke Nukem csak nem akar megérkezni...



Egy űreposz, amely úgy tűnik, hogy soha nem fogja meglátni a napvilágot: a Sierra Homeworldje is már hosszú évek óta készül. A fejlesztő cég vezetője, Alex Garden legutoljára tavaly szeptemberben nyilatkozott magabiztosan: „Karácsonyra egész biztosan elkészül". Egyet felejtett csak el hozzátenni: Melyik év karácsonyára...?

++++++++++++++++++++++++++

Még senki sem hallott az Unrealről, de egy másik – játéktechnikailag minden mást maga mögé utasító – first person shooterről már terjengtek a legendák. A Preyről van szó, amely saját – állítólag – forradalmi engine-jével kíván aratni, a baj csak az, hogy ezt már jó néhány éve ígérgetik a fejlesztők. Valamikor a távoli jövőben egyszer talán majd megjelenik, a legfrissebb, aktuális dátum: 1999 április, de a sokat tapasztaltak erre már csak legyintenek.



Reméljük, rövid összeállításunkkal betekintést nyertetek a kulisszák mögé, talán már egy kicsit világosabb, hogy mi is tart egy játék fejlesztésén háromnégy évig, milyen erők működnek a háttérben és irányítják az eseményeket.

VIRTUAL WORLD

Alfa CD Center	- 1148 Örs Vezér Tere	tel.: 2222-350
Átrium Mozi	- 1024 Margit Krt 55	tel.: 316-0186
Mammut Üzletház	- 1022 Lövõház u 8	tel.: 345-8141
Újlaki Üzletház	- 1036 Bécsi út 34-36	tel.: 250-5200/122

MÁRCIUSI AKCIÓNK:

9.880 Ft + 7.880 Ft =







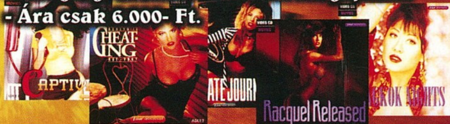
~~17.760 Ft~~

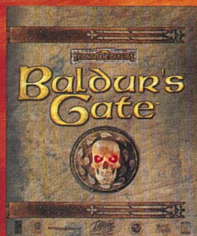
12.880 Ft

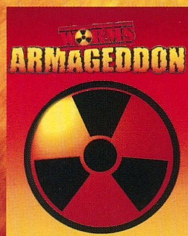
ÓRIÁSI KLUBTAGSÁGI AKCIÓ!

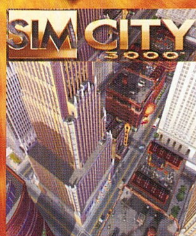
Ha 1999 március 1 és március 31 között bármelyik üzletünkben klubtagsági kártyát vált, ajándék erotikus CD-t kap ajándékba.

A kártya elõnyei:
- 10% kerdvezmény minden CD-ROM árából
- Havonta ingyenes árlista, és rendszeres tájékoztató az újdonságokról.
- A termékek vásárlási kötelezettség nélkül otthon kipróbálhatóak.
- A tagsági örökös, nem kell megújítani
- Ára csak 6.000- Ft.











Baldur's Gate	11.880
Blood 2	11.880
Caesar 3	11.880
Carmageddon 2	9.880
Conquest Earth	2.880
Darklight Conflict	2.880
Dark Reign	3.880
Delta Force	11.880
Darkening - Privateer 2	3.880
Earth 2140	4.880
European Air War	10.880
Fallout 2	11.880
Filmlexikon	5.990
Grim Fandango	11.880
Hardline	1.880
Harvester	2.880
Half Life	8.880
Heretic 2	11.880
Jack Orlando	2.880
LucasArts Archives vol.3	7.880
Jövõ Titkai	7.990
Jane's WWII Fighters	13.880
Knights &Merchants	6.880
MAX 2	7.880
Migth & Magic VI	5.880
Myth 2	11.880
Outlaws	4.880
Oddworld - Abe's Exodus	11.880
Powerslide	10.880
Rise of Rome /AOE/	9.880
Rogue Squadron	11.880
Sanitarium	11.880
Settlers 3	9.880
Shogo - M.A.D.	10.880
Sin	9.880
StarWars - Behind Magic	9.880
Starship Titanic	11.880
Thief	11.880
Tomb Raider 3	11.880
Trespasser	11.880
Warlords 3	9.880

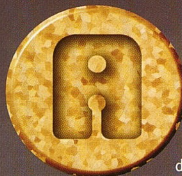
„Vakítóan kék égbolton felfoghatatlan sebességgel száguldok a felhők között. Már csak tíz másodperc, és végérvényesen megpecsételődik egy koreai MiG sorsa. Nézem a világoszölden virító kijelzőket. A magasság hatezerötszáz méter, a sebesség egy mach, az üzemanyag még bőséges mennyiségben áll rendelkezésre, a radarzavaróm jobban már nem is működhetne. Éles szirénahangra kapom fel a fejem. A befogás sikeres, a számítógép az ellenséges gép minden rezdülését követi. Enyhén megremeg a gépem, amikor a jobb szárnyról leválik a Sidewinder és bekapcsol a hajtómüve. Enyhe bal fordulóval korrigálom az irányt a következő célpont felé, miközben hosszan követem tekintetemmel a kilőtt rakéta útját. Csak akkor fordulok ismét menetirányba, amikor már a füstjét sem látom. Lassan múlnak a másodpercek, aztán a sziréna elhallgat. A Sidewinder talált. Ismét csak arra tudok gondolni, miért kellett egy pilótának meghalnia a politikusok ostobasága miatt. Aztán felötlik bennem a jóval realistább valóság: ha én nem lövöm le az égről, ő végez velem. Itt abba is hagyom a filozofálgatást, és ismét a gépre irányítom a figyelmemet."

JAMES CHEESE, AZ AMERIKAI LÉGIERŐ EZREDESÉNEK VISSZAEMLÉKEZÉSE A II. KOREAI HÁBORÚRA

Falcon 4.0

„Szállj, csak szállj tovább…"

Hasbro/MicroProse



Falcon 4.0 esetében a tökéletességre törekvés mintapéldájával állunk szemben. Megdöbbentő az élethűség és kidolgozottság a program minden területén, a kampány alakulásától a kilőtt rakéták megvalósításáig. A grafikai kidolgozottság fogja meg először az embert. A pilóták arcát több tucat közül lehet kiválasztani. Természetesen nemcsak férfi pilótát választhatunk, hanem nőit is, de ha a kb. 60-70 kép is kevés lenne, berakhatjuk saját fotónkat is. Több egységben helyezkedhetünk el pályafutásunk során. Természetesen az egységek színei felfestésre kerülnek a mi gépünkön is, a külső nézetben csodálhatjuk azok sokszínűségét. A gépek megjelenítése is rendkívüli. Minden kis apró részlet kivehető rajtuk, az ici-pici logóktól a hátsó vezérsíkra festett alegységjelzésekig. A táj kivitelezése olyan, mintha egy valódi repülőgépről figyelnénk a földet. Az erdők sötét és világoszöld foltok, a folyók kék, az utak barna cérnaszálak, a városok világosbarna pamacsokból állnak össze nagy magasságból letekintve. Hihetetlenül hangulatos! Közelebbről szemügyre véve a tereptárgyakat, rendkívüli kidolgozottságú objektumok tárulnak elénk. A házak ablakai, az épületek emeletei tökéletesen kivehetők a tovasuhanó tájban.

A radar enyhén szólva is megdöbbentő, még a rutinos „karosszék-pilóták" számára



is. Ennyi repülő és földi egység még egyetlen hasonszőrű programban sem bukkant fel egyszerre. A légtér hemzseg a repülő alkalmatosságoktól, mintha egy szúnyogfelhőben járnánk valami mocsárvidéken. Ha földi radarra váltunk, még nagyobb nyüzsgést láthatunk. Olyan a kép, mint egy hangyaboly. Nem egyszerű eligazodni rajta, de száz százalékosan élethű!

A hangok elsőre furcsán hatnak, egyes események „zajai" roppant idegesítőek. Példaként említhetjük a „légi cél befogása" effektet. Az egyre gyorsuló és hangosodó fültépően éles szirénahang egyszerűen kiborító. Az ember reflexből arra gondol, hogy m iért nem lehetett egy egyszerű pittyegő hangot alkalmazni – aztán rájön, hogy ha a valóságban így szól a sziréna, a programban is így kell szólnia... A rádióban is állandóan zajlik az adás. Ez nem is lenne baj, de a „bemondó" gyakran ugyanazt a szöveget ismételgeti perceken át... (mivel nem lehet kikapcsolni, ajánlatos a hangerejét nagyságrendekkel csökkenteni). Gépünk hangjai viszont elismerésre méltóak. A MicroProse hangmérnökei bedigitalizálták egy valódi F16-os hangjait, így téve realisztikussá az effektusokat.

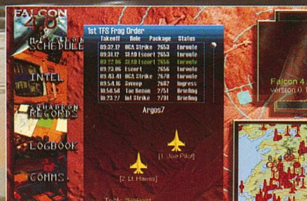














A küldetések között felbukkanó TV-közvetítések és a kampányok főbb eseményeihez kapcsolódó riporteri szöveg változatos, jól illeszkedik a történés alakulásához. Nemcsak helyszíni tudósítások bukkannak fel, de a nemzetközi diplomácia is teret kap ezekben a bejátszásokban. Lebombázott házak, menetelő és harcoló csapatok, sötét öltönyös diplomaták váltják egymást az ENSZ székházában – mintha csak a CNN közvetítéseit néznénk az ember.

A repülés és a küldetések igen nehézre sikerültek. A Falcon 4.0 nagyjából annyi funkciógombbal rendelkezik, mint az eddigi rekorder, a Longbow 2. Ez azt jelenti, hogy minden billentyűnek több (akár négy!) használható funkciója van. Magát a repülést gombokkal nem lehet irányítani, ezért melegen ajánlott egy joystick beszerzése, amely legalább négy gombos és van rajta tolókarszabályzó is. Ezután már csak egy barátunkat kell megkérni, hogy legyen a „segédpilótánk", és nyomkodja a billentyűket helyettünk, mert minket lefoglal a botkormány kezelése. Több óra gyakorlás után már menni fog a dolog egyedül is!

Mielőtt nekifognánk a kampányoknak, szükségszerű valamennyit tréningeznünk is, mert aki ezt elhalasztja, értetlenül ül majd olyan egyszerűnek számító feladatok előtt, mint például egy légiharc rakéta kilövése. A tréningek – szám szerint harmincegy – főként fegyverspecifikusak, egy adott eszköz használatát vagy egy manővert gyakorolhatunk be velük.

Küldetéseink színhelye a sokat szenvedett Koreai Félsziget. Észak-Korea felrúgja az 1953 óta érvényben levő fegyverszüneti megállapodást Dél-Koreával, és ismét háborút indít a félbevágott ország újraegyesítéséért. Ez a háború sérti a nemzetközi megállapodásokat, ezért az USA fegyveresen avatkozik be a küzdelembe. Mi, mint F-16-os vadászpilóták vehetjük ki részünket a jóból. Meg kell határoznunk, mely egységben akarunk repülni, ezután a parancsnokság (Air Command) kiadja a végrehajtható feladatokat. Természetesen mi is kreálhatunk különböző nehézségű missziókat magunknak, de a gép által felkínáltak is elég válto-



VÉLEMÉNY

Alapvetően semmi kifogásom a szimulátorok, mint játékkategória ellen. Bonyolult, gyönyörűen kivitelezett játékok, egészen más élménnyel ajándékozzák meg a játékost, mint a többi stílus képviselői. De ami sok, az sok! Lassan odáig merészkednek a játékfejlesztők, hogy valódi pilótává képezik a felhasználót... A Falcon 4.0 idegborzolóan realisztikus, bonyolult és szép. Nagyon szép. Nagyon bonyolult. Nekem, mint „koca-pilótának" nehezemre esett ennyi gombot nyomogatni és közben figyelni a képernyőt, mi is zajlik éppen ott. Ha meg a tájban gyönyörködtem, a gombokat nem értem rá nyomogatni...

Ez a program igazi, profi szimulátor, talán az első a maga kategóriájában, amelyre jobban illik a „szimulátor", mint a „játék" kifejezés. Gyengébb idegzetűeknek nem ajánlom... Ha beletanul az ember, a létező legjobb repülő-szimulátort kapja, de... felhasználás előtt olvassa el a betegtájékoztatót, vagy kérdezze meg orvosát, gyógyszerészét!

SILVANION

zatosak. Mivel csak egy vagyunk a több száz harcoló pilóta közül, sikereink vagy kudarcaink nem kulcsfontosságúak a kampány szempontjából. Természetesen, ha egy kiemelkedően magas prioritású küldetést sikeresen megoldunk, az nagyban megkönnyíti az egész hadsereg dolgát. Nem kell megijedni, nem sűrűn kapunk ilyen feladatokat (nem úgy, mint a Top Gun: Hornet's Nestben, ahol rajtunk áll vagy bukik az egész háború, mivel egyszemélyes hadseregként funkcionálunk a játékban.)

Három különböző ponton kapcsolódhatunk be a történések folyamába. Miután a csatlakozás megtörtént, rövid videobejátszás segít megérteni az aktuális helyzetet, ahová csöppentünk. Ezután megkapjuk az elvégezhető küldetések listáját, ahol kiválaszthatjuk a nekünk legszimpatikusabbat. Ha ez is megvan, jön a részletezés, majd gépünk felfegyverzése. Néha ajánlott a gép által felszerelt fegyverarzenált módosítani. Ne pakoljuk tele a gépet teljesen, mert az esetek nagy részében ez okozza a vesztünket. A póttankok előszeretettel leszakadnak egy erősebb fordulónál, a töménytelen rakéta pedig erősen csökkenti a gép manőverező képességét. Hiába szállunk fel vele, ha nem tudjuk ellövöldözni őket...

Azért ne kenődjünk el a ránk váró megpróbáltatásoktól! Bátran kijelenthetjük, a játék jelen pillanatban a legjobb, legélethűbb és legszebb repülőgép-szimulátor a világon. A programot egy F-16-os berepülőpilóta instrukciói alapján készítette a MicroProse fejlesztőcsapata. Mind a gép avionikája (elektronikus rendszere), mind a repülési tulajdonságai hihetetlenül részletesen le lettek modellezve. Hiába repülünk abszolút kezdő, „csirke" fokozaton, a legkisebb sérülés is rövid időn belül végzetes lehet, ha nem tesszük meg a megfelelő ellenintézkedéseket (katapult...). A sérülések legtöbbször harcképtelenné teszik az eltalált repülőgépet, és ez mindkét harcban álló félre vonatkozik! Legtöbbször elég megsebezni a MiGeket, azok még egy darabig megpróbálnak a levegőben maradni, aztán néhány mérföld megtétele után, mint nyeletlen balta zuhannak le, vagy szimplán porrá égnek. Ez természetesen ránk is vonatkozik (nincs olyan messze az üzemanyagtank az égő hajtóműtől...)!

Az biztos, hogy nem ez az a program, amitől egy laikus meg fogja szeretni a szimulátorokat, ehhez a Falcon 4.0 egyszerűen túl profi. Aki viszont szereti a szimulátorokat, és a manapság divatos második világháborús játékok özönében is hajlandó beülni egy szupermodern gép high tech pilótafülkéjébe, az felejtsen el minden eddigi modern repülő-szimulátort. A Falcon 4.0 új minőségi nagyságrendet képez a stílusban, és felvet egy egészen új kérdést: meddig lehet játéknak nevezni egy szimulátort...?

MÁSIK VÉLEMÉNY



Most, hogy egy-két hetet repkedtem a Falconnal, kezdem érteni, hogy mire olyan büszkék az amerikai vadászpilóták... A játékokban egyre inkább fokozódó realitás a játékosokat is egyre közelebb engedi a valósághoz. A Falcon 4.0 élethűségét most, 1999 elején nem lehet egy lapon említeni egyik hasonló vetélytársával sem. A Jane's F-15 után most a MicroProse remekműve került a trónra a modern harci repülőgép-szimulátorok kategóriájában, és szerintem sokáig ott is marad (hasonlóképpen a Longbow 2-höz). Ezek a játékok már igen-igen embert próbálóak, valóságosak, és igazán csak azok fogják élvezni, akik hosszú napok, hetek kemény munkájával megtanulják kezelni, és élvezik a játék nyújtotta kemény kihívást. De ezek a játékosok elmondhatják magukról, hogy talán már tudnak annyit, mint egy valódi pilóta...

ICEBIRD

A RADAR HASZNÁLATA

A legtöbb radar, mint a Falconé is, 120 fokban előre aktív, míg 360 fokban passzív. Alapvetően kétfajta fő radar üzemmód segíti a fegyverkezelést, ezek a földi és légi célpontfelderítés. A földi kissé bonyolultabb: minden földi fegyver más és más üzemmódban használja azt, így mindegyiknek más a radarképe (MFD). Lehetőségünk van prioritási sorrendet beállítani a radaron, ez azt jelenti, hogy ha tengeri célpontokat kell támadnunk, azokat tesszük előre a sorban, így elérjük, hogy a vízi célpontok legyenek először befogva, és csak utána a szárazföldiek.

Az F-16-os rendelkezik egy különleges radartechnikával, amit a Falcon 4.0 is tartalmaz. Lényege, hogy a gép orrában levő radarantennát pozícionálhatjuk egy igen kis területre fókuszálva. Gyakorlatban a radarképen a kurzornyilak segítségével két párhuzamos pálcikát rámozgatunk egy szimbólumra. Ekkor gépünk radarja csak ezt a kijelölt területet pásztázza, és az ezen belüli objektumok, célpontok jelölhetők ki. Ennek használata csak nehezebb fokozatokban szükséges, de rendkívül hasznos, ha tudjuk, hogy célpontunk melyik „kupacban" van, így könnyebben kikereshetjük a célponthalmazból. Ez a funkció vonatkozik a légi célkövetésre is. A többi funkciót nem érdemes itt bemutatni, mert más játékokból már ismerősek lesznek – másrészt kell valamit hagynunk a vaskos kézikönyvnek is...

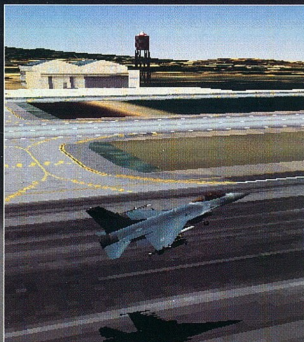




Az első meglepetés akkor ért, amikor kinyitottam a játék dobozát: egy lexikonnyi (jó ötszáz oldalas!) kézikönyv, egy borzasztóan részletes A2-es térkép és egy (elsőre elég elrémisztő) billentyűzetkiosztás-jelző lap lapult a program CD-je mellett. A következő döbbenetet az okozta, hogy a súlyos gépkönyv többszöri áttanulmányozása szükséges ahhoz, hogy az ember ne érezze magát teljesen idegenül a pilótafülkében… Ez a program tipikus példája azoknak a játékoknak, amelyek hosszú időre lekötik az embert. Egy nem „hardcore" szimulátor-rajongó játékosnak optimista becslések szerint is három-négy hét gyakorlásra és tanulásra van szüksége, hogy komoly eséllyel induljon a MiG-ek pilótái ellen. De ha valaki végigküzdi magát a tanulóidőszakon, hosszú hónapokra garantált szabadidejének kulturált eltöltése…

HANCU











A FEGYVEREK HASZNÁLATA

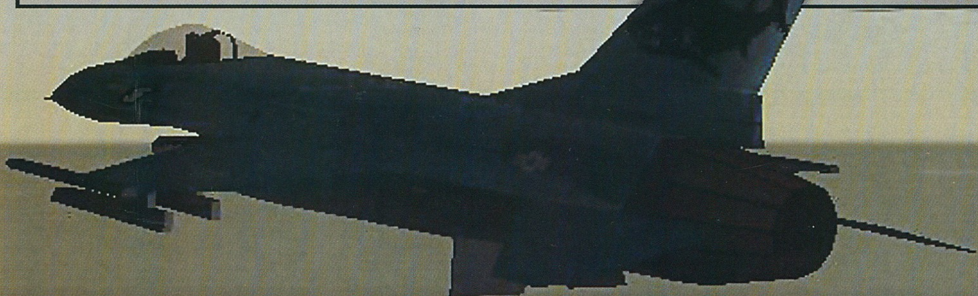
Érdemes a tréningeket végigrepülni, mivel ezekben kifejezetten a választott fegyver kezelését, tulajdonságait és hatását tanuljuk meg – néha a saját bőrünkön. A következő oldalon találhattok egy egyszerűbb táblázatot, hogy nagyjából mi mire való, mivel a rendelkezésre álló fegyverarzenál hatalmas, a célpontok pedig elég változatosak. A gép felfegyverzésénél sokszor gondolkodóba eshetünk, hogy adott fegyvertípuson belül melyiket is kellene felpakolni a feladat sikeres végrehajtásához. Én sokszor jártam úgy, hogy a megrakott géppel félúton légiharcba keveredtem, és egy szimpla Mi-24-es helikopter szedett le, mert nem tudtam a rakománytól manőverezni (pedig volt nálam minden!)… Amikor odafelé nem volt problémám az őrjáratokkal, a cél előtt derült ki, hogy amit vittem, nem tudom használni, mert arra a célpontra nem alkalmazható, vagy fogalmam sincs a kilövés (ledobás) technikájáról. Úgyhogy gyakoroljunk csak türelmesen, és ismerjünk meg mindent, ha egyszer rájövünk, többször nem okoz problémát (remélhetőleg).

Meddig játék egy szimulátor?

A repülőgép-szimulátorok „hőskorában" a programokat még nyugodt szívvel lehetett játéknak nevezni: az élethűség a játszhatóság előtérbe helyezése mellett a számítógépek szűkös képességei is korlátozták. Ahogy a PC-k átvették a játékgépek szerepét a Commodore-októl, elindult egy olyan trend a szimulátorok között, amely a végletekig fokozott életszerűséget tűzték zászlajukra. Ennek a törekvésnek legszebb példája a Falcon 4.0: ötszáz oldalas gépkönyv, többszáz (!) billenyűfunkció, hihetetlenül aprólékos kivitelezés jellemzi a repülő-szimulátorok jelenlegi királyát. Mit eredményez ez a félelmetes élethűség? A program hihetetlenül nehéz lesz: hetekbe kerül megtanulni a vadászgép irányítását, az egyes fegyverek helyes kezelését. Profi szimulátorosok szemében ez mindenképpen erény, azonban mit tegyenek a szimulátorokkal éppen csak barátkozók? Nos, számukra nem a Falcon 4.0 lesz az etalon játék, a könnyű sikerélményre vágyók jobb, ha el is kerülik a programot...

Még egy kérdéskört felvet az élethűségre törekvés mintapéldánya: meddig lehet játéknak nevezni egyáltalán a harci repülőgép-szimulátorokat? Meddig tartjuk még a sci-fi írók fantáziájának szüleményeként számon azokat a sztorikat, amelyekben a szimulátorral szórakozó játékosok valójában egy igazi háborúban vesznek részt (Végjáték, KEEC – a nagy Világregatta). Vajon egy profi Falcon 4.0-játékos mit tudna kezdeni egy valódi F16-os pilótafülkéjében? A kérdésekre valószínűleg soha nem fogunk egyértelmű választ kapni, de amikor a légierő pilótái tesztelik a játékokat, amikor a USAF megveszi egy-egy játékprogram licenszét a pilóták kiképzéséhez használt szimulátoraik számára, amikor a Forma 1-es világbajnok egy PC-s játék segítségével tanulja meg a pályák vonalvezetését... amikor a játékok látványvilága kezdi megközelíteni a fotorealisztikus szintet, és a küszöbön áll a virtuális valóságot használó technika elterjedése... nos, erős a gyanú, hogy a szimulátorok éppen a Falcon 4.0-val lépték át a határt a játék és a „komoly" szimulátor között...





FEGYVER NEVE	TÍPUSA	FUNKCIÓ
AIM-120 AMRAAM	Levegő-levegő rakéta	Közepes hatótávolságú
AIM-9 SIDEWINDER	Levegő-levegő rakéta	Közelharc rakéta
AIM-7 SPARROW	Levegő-levegő rakéta	Közepes hatótávolságú
AGM-65 MAVERICK	Levegő-föld rakéta	Anti-tank
AGM-88 HARM	Levegő-föld rakéta	Radar ellen
LAU-3A	Levegő-föld rakéta	Nem irányított rakétacsomag
BLU-107B Durandal	Bomba	Kifutópályák ellen
BLU-27 Fire Bomb	Bomba	Napalm
GBU Glide Bomb	Irányított bomba	Erősen páncélozott célpontok, épületek ellen
CBU Cluster Bomb	Kazettás bomba	Gyalogság, konvojok ellen
MK-20 Rockeye	Kazettás bomba	Anti-tank bomba
MK-82, 84, BSU	Bomba	High explosive, általános
ALQ-131 ECM Pod	Radarzavaró	Védelem
Low Alt Cam	Fotókamera	Felderítés

94

TECHNIKAI JELLEMZŐK
- HARDVERIGÉNY: PII 266 / 64 MB RAM / JOYSTICK
- 3D-TÁMOGATÁS: D3D, GLIDE
- MULTIPLAYER: 2–16 JÁTÉKOS, INTERNET

ÉRTÉKELÉS
- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS
- FALCON 4.0
- JANE'S F15 – ZED 98/5 • 93%
- JOINT STRIKE FIGHTER – ZED 98/4 • 92%
- F22 ADF – ZED 98/2 • 88%

Worms Armageddon

Hadd hulljon a férgese!

▼ Hasbro / MicroProse / Team 17

A Worms-sorozat legutóbbi darabja, a Worms 2 igazi kultuszt teremtett az akciójátékok vidámabb stílusának. Várható volt tehát, hogy a Team 17 a második részhez is kiad egy kiegészítőt, ahogy az első Wormshoz is megjelentette a Reinforcementset. Így is történt: az Armageddon című kiegészítő hosszú várakozás után végre elkészült, és hozta a formáját...





Elhamarkodott kijelentés kiegészítőnek nevezni az Armageddont, mert – ugyan még nem a Worms 3-ról van szó – a program annyi újdonságot mutat fel, hogy önálló folytatásként is megállná a helyét. Ez a cikk nem is elég arra, hogy mindet felsoroljuk, így csak a legfontosabb újításokat mutatjuk be.

A kerettörténet ott folytatódik, ahol az előző rész sztorija befejeződött: gilisztáinkkal el kell pusztítanunk a többi hernyót... Komolyra fordítva a szót: a játék alapfeladata és intellektuális „mélysége" az egyetlen dolog, ami nem változott: taktikázva, férgeinkkel a megfelelő fegyvereket használva kell elérnünk azt, hogy a harc végére csak saját kukacaink maradjanak a pályán. Ezt a féregtelenítést döbbenetesen sok új lehetőséggel támogatják a Team17 fejlesztői.

Mindenekelőtt, a játékos most már gyakorolhat egyedül a kifejezetten erre a célra kifejlesztett edzőpályákon, hogy a gyakrabban használt problémás fegyverek kezelését minél jobban elsajátíthassa. Az Őrült Ládák nevű pályán például a Ninja Rope használatát gyakorolhatjuk a változatos helyeken levő ládák összegyűjtésével, míg a Pulykalövészet pályán a shotgun mestereivé válhatunk. Nem hiányoznak természetesen a deathmatch pályák sem, a WORMNET nevű szerveren pedig az internetes multiplayer-partik hívei gyűlhetnek össze. Most már lehet szövetségeket létrehozni, tehát teamplayben játszani, és a szövetségesek adhatnak egymásnak/elvehetnek egymástól energiát. Ezen kívül minden csapat választhat egy speciális fegyvert, amit a többiek nem kapnak meg. Ha már a fegyvereknél tartunk: a legfontosabb kérdés természetesen az, hogy milyen új önvédelmi eszközöket és erősítéseket találhatunk az Armageddonban. Nos, több mint 25 különböző fegyver és effekt debütált a programban, és – mint az keretes írásainkban olvasható – egytől-egyig nagyon súlyos és nagyon jól használható eszközök, amelyek teljesen megváltoztatják az eddig megszokott taktikákat. A kukacok fegyverarzenálja most már összesen 50-60 körüli taglétszámmal dicsekedhet... Új pályákkal is találkozhatunk (egyszemélyesből több, mint harminccal), amelyek az eddigieken kívül az Alien, Űrállomás, Sziklás, Törzsi, Kórház, Nagyváros, Várbörtön, Gyümölcsmánia és Húsvét fantázianevű új tereptípusokat is használják, ezzel húsz fölé emelve a játékkörnyezetek számát. Ha pedig valakinek ez sem lenne elég, az használhat saját készítésű bitmapeket is. És még egy jó hír: a Worms 1-ből ismerős hidak visszatértek!

A játékelemeken kívül a kivitelezés is szépült, sőt, gyökeresen megváltozott. A szerkesztők teljesen áttervezett (sokkal szebb) menüket, paneleket kaptak, amelyekben már csapatzászlót és sírkőtípust is választhatunk csapatunknak. Az immár 1024x786-as maximális felbontású grafikával és a hangokkal is meg lehetünk elégedve: több animáció, több hangminta, több zene, több grafikai elem, nem is lehet számon tartani, hogy mennyi „több" kapott helyet a játékban! A lövések és találatok Batman-képregényeket idéző hangutánzó szavai (Ouch! Kaboom! Splash! Sklobown!) pedig felteszik a koronát az Armageddon grafikájára.

A Worms: Armageddon nagyon megközelítette a tökéletes játék fogalmát. Negatívuma gyakorlatilag nincsen, újdonságai pedig minden várakozást felülmúlnak. Feltétlenül próbálja ki mindenki, akinek pedig tetszett az előző rész, az tapogassa meg a pénztárcáját...

Új fegyverek

Aqua Sheep: A Super Sheep fejlesztett változata a vízibirka, amely immár vízben is tud közlekedni.
Girder Starter Kit: Ez a szerkentyű lehetővé teszi, hogy kukacunk egy kör alatt gyorsan hidat tudjon építeni.
Earthquake: Földrengés, amely némi kukacpozíció-áthelyezésen kívül jó kis árvizet okoz.
Flame Thrower: Lángszóró. Ennyi bőven elég...
French Sheep Strike: Olyan, mint az ismert Sheep Strike, de birkáink ezúttal lángolnak (de hogy mitől franciák a szerencsétlen állatok...?).
Freeze: Egy kukacunkat befagyaszthatjuk egy körre egy (majdnem) sérthetetlen jégtömbbe.
Gas Bomb: A Petrol Bomb fejlesztett változata, amely megfertőzi azokat a kukacokat, akiket eltalál. A fertőzött kukacok minden körben sebződnek, amíg egészségcsomagot nem vesznek fel.
Indian Nuclear Test: Ezer millió gigatonnás robbantás, amely a katalizált talajerózión kívül földrengést is előidéz...
Long Bow: Hosszúíj, amely fegyverként is használható, de az egymás fölé kilőtt nyílvesszőkből létrát is eszkábálhatunk vele.
Mole Bomb: A birka után egy újabb állat, a vakond is megmutatja, hogy mekkorát tud robbanni... Földbe ásott egységek ellen ideális eszköz...
Mine Strike: Aknaeső, amely arra szolgál, hogy újabb taposóaknákat szórjon a pályára (ha már az addigiakat összegyűjtötte volna valaki).
Scales Of Justice: A legdurvább effekt: minden kukacnak ugyanannyi lesz az életereje...
Sheep Launcher: Birkavető, amely működésében tökéletesen megegyezik a rakétavetővel, csak ez ártalmatlan (?) báránykákat ereget a szélben...
Skunk: Bűzborz, ha elengedjük, végigpattog a pályán, és akit ér, megfertőz. Nagyon erős fegyver.
Suicide Bomb: Az elit öngyilkos kukac fegyvere. A játékos feláldozza egy kukacát, az pedig felrobban, mérgező gázt (hatását lásd a Gas Bombnál) hagyva maga után.
Worm Select: A játékos maga választhatja ki, melyik kukaccal jön.

Meglepetések a ládákban:

Double Damage: Egy körben bármelyik fegyverrel duplán sebezhetünk.
Double Speed: Kétszeres sebesség, amellyel gyakorlatilag átszaladhatunk a pályán.
Laser Sight: Lézerirányzék. A lőfegyverek, a Kamikaze és a Long Bow pontosabb találati esélyt kapnak.
Invisibility: Kukacaink láthatatlanok lesznek a következő körig, vagy amíg nem sebződnek.
Low Gravity: A csökkentett gravitációnak köszönhetően kukacunk messzebb tud ugrani egy magaslatról.
Double Time: Egy körben a beállított idő kétszeresét kapjuk gondolkodásra.
Crate Shower: Újabb ládák potyognak az égből, amelyekben újabb aranyos dolgokat találhatunk.
Crate Spy: Ennek az eszköznek a segítségével megtekinthetjük a pályán heverő ládák tartalmát.
Landing Zone: A játékos állíthatja be, hol landoljanak a ládák.



Vélemény

Régen vártam már játékot annyira, mint a Worms Armageddont. Gyakorló Worms-fanatikusként ugyanis megismertem már a Worms 2 minden csínját-bínját, megtanultam kihasználni a Ninja Rope-ot (nagy szó!), és egy idő után hiába kerestem új kihívásokat. Az Armageddon kiegészítő megjelenése viszont tökéletesen beváltotta hozzá fűzött reményeimet.
Számlálhatatlanul sok fegyvert, effektet és egyéb újdonságot mutat fel a program, és mindegyik nagyon jól használható. Látszik, hogy igaz az, amit az alkotók nyilatkoztak, nevezetesen hogy a játékosok Worms 2-re érkezett reagálásaira, leveleire építették az újdonságokat, hogy a játék tényleg mindent tudjon, amit a rajongók kívánnak. Örömteli volt számomra az is, hogy az új fegyverek jól együttműködnek a régiekkel, az pedig hatalmas megkönnyebbülésként ért, hogy a Team 17 korábbi ígéretével ellentétben mégsem gyengítette le a Ninja Rope-ot, így a kukacok mesterei ezentúl is bárhová el tudnak jutni 60 másodperc alatt...
Felesleges tovább szaporítani a szót, mert negatívumot úgysem fogok találni (hacsak azt nem, hogy a Worms I Beavis & Butthead hangmintái ebben a kiegészítőben sem szerepelnek...). Kicsinek és nagynak, férfinak és nőnek, embernek és kukacnak egyaránt ajánlom az Armageddont, mert a hasonló nevű filmmel ellentétben ez a játék egy igazi mesterremek! Ezt a programot 2-3 év múlva is elő fogjuk venni, hogy játsszunk vele... **STÖKI**

Másik vélemény

A Worms-sorozat a klasszikus Scorched Earth nyomdokain haladva az egyszerű alapötletet bőséges humorral és fantasztikusan jól eltalált játékegyensúllyal keverve hódították meg maguknak milliókat. Az Armageddonra is leginkább a „zseniális" és „megunhatatlan" jelzők illenek. Az új fegyverek nagyon jól eltalálták, a megvalósítás a szokásos formát hozza, vagyis az ember az első néhány parti folyamán nem tud rendesen célozni a nevetéstől... Egy-egy deathmatch parti pedig – bárki bármit is mond – számomra sokkal szórakoztatóbb, mint bármelyik divatos multiplayer játék (Starcraft, Quake, Diablo...). Ha valakinek eddig kimaradt az életéből a Worms, az Armageddonnal pótolhatja ezt a hiányosságot – ha pedig már megfertőzte az előző részek hangulata, nem kell tovább győzködnöm... **HANCU**

Technikai jellemzők

Hardverigény P90 / 16 MB RAM
3D-támogatás –
Multiplayer 2–8 játékos, internet

92

Értékelés

Grafika
Hangulat
Összetettség

Összehasonlítás

Worms Armageddon
Worms 2 ZED 98/2 · 92%
Tanks
Scorched Earth

Wargasm

Háborgazmus

▼ Infogrames

A furcsa és meghökkentő nevű Wargasmmal a készítő Digital Image Design nem kevesebbet próbál meg elérni, mint egyszerre megnyerni magának az akciójátékok, a stratégiák és a szimulátorok rajongóit. Az ilyen próbálkozások általában kudarccal végződnek, hiszen könnyű beleesni a közmondásos „sokat markol, de keveset fog" hibájába. Lássuk, mennyire sikerült a Wargasmnak, mint kivételnek erősítenie a szabályt.



Wargasmot készítő Digital Image Design eddig repülőgép-szimulátoraival (TFX, Eurofighter 2000, F22 Air Dominance Fighter) szerzett magának hírnevet, most azonban a kőkemény akció, a katonai szimuláció és a real-time stratégia megszállottak kedvében is szeretne járni. Ennek érdekében a Wargasm mindhárom említett kategória ismérveit magában hordozza, s teljesen egyedi élménnyel kívánja megajándékozni a játékost.

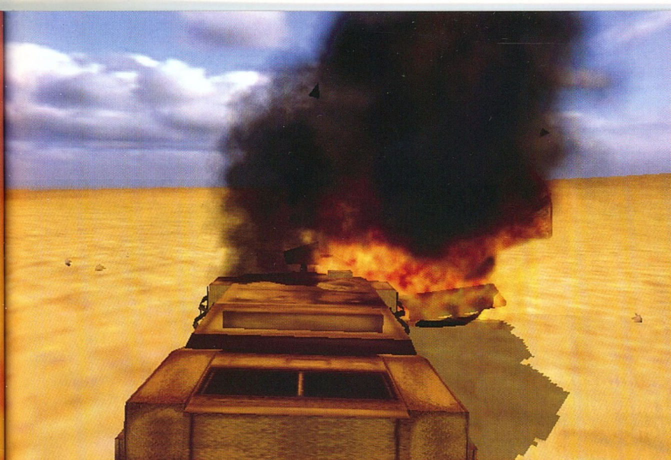
A játék története szerint a különböző békeszerződések 2025-re teljesen lehetetlenné tették a Földön a hagyományos háborút (bárcsak így lenne a valóságban is...). Mivel az ember alapvetően agresszív fajta, valamilyen módon ki kellett élnie ilyen irányú ösztöneit, ezért kitalálta, hogy ezután virtuális háborúk segítségével döntessék el, ki is az úr a bolygón. Az elkészült rendszert (a mai WWW után) World Wide War Webnek nevezték el. Ezután a különböző államok nem katonák kiképzésével és valódi fegyverek beszerzésével foglalkoztak, hanem egy igen részletes adatbázist állítottak össze a rendelkezésükre álló katonai erőforrásokról. A virtuális háború teljesen úgy működik, mint a valóságos: területek elfoglalásával kell minél nagyobb hatalmat szereznünk, amíg az egész bolygó a mi befolyásunk alá nem kerül.

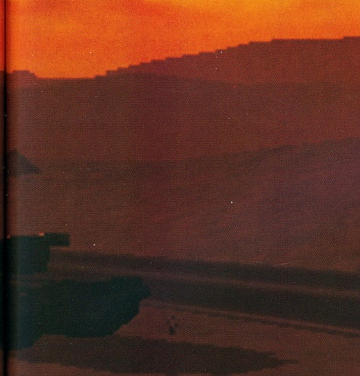
A játékban hét földrészen összesen harminc meghódításra váró területet található. Minden bevetésben egyszerre maximum 25 egységünk lehet, amelyeket az előre elkészített húsz fajtából lehet kiválasztani. Játék közben az akciót mind first person, mind külső nézeti módból követhetjük, emellett még nyolc különféle kameranézet is rendelkezésünkre áll, hogy minél több irányból szemügyre vehessük az eseményeket. A Wargasm ebben nagyot alkotott: még nem volt olyan játék, amelyben egyszerre próbálhattuk meg, milyen érzés helikoptert vezetni, egy tanknak parancsolni és gyalogosként venni részt a közelharcban. Mindhárom egységtípusnak megvannak a saját előnyei és hátrányai, ezen különbségek megfelelő ismerete és kihasználása a játék kulcsa. A tank páncélzata révén brutális összecsapásokat élhetünk túl, a gyalogos könnyedén el tud rejtőzni az ellenség elől, a helikopter pedig meglepetésszerűen szórhatja az áldást a magasból. A küldetések – az ilyen típusú programokhoz hasonlóan – nem túl változatosak, különféle támadó és védekező missziók találhatók meg közöttük. A védekező küldetések természetesen sokkal nehezebbek, ilyenkor nem lehet a térképen szabadon mászkálni, össze kell hangolni egységeink mozgását, mert különben könnyedén pórul járhatunk.

Négy játékmód áll rendelkezésünkre: Instant Action, Training, War Web és Multiplayer. Az első csoportra nem érdemes sok szót vesztegetni, hat „előre gyártott", időlimittel ellátott küldetést kell teljesítenünk, egy meghatározott járművel (vagy gyalogosan). A gyakorló fokozat azok számára készült, akik még ismerkednek a játékkal, itt mindhárom egységtípus kezelését igen részletesen elmagyarázza a program. A War Web felel meg lényegében a kampány módnak, ebben próbálkozhatunk meg a föld leigázásával. A Multiplayer mód – amelyet igen ötletesen multiple wargasmnak neveznek – lehetőséget ad arra, hogy a 12 előre elkészített világ valamelyikén egyszerre 16 emberi játékos mérkőzzön meg egymással. Utóbbi mód kizárólag mindenki-mindenki ellen típusú deatchmatch üzemmódban működik, sajnos a készítők egyéb játékfajtákat nem helyeztek el a programban.

A játék központjában természetesen az akciórész áll. A stratégia lényegében arra korlátozódik, hogy a küldetés elején letesszük egységeinket a térképre és kijelöljük nekik azt a célpontot, ahová el szeretnénk őket juttatni. A Battlezone-hoz hasonlóan most is átülhetünk egyik egységből a másikba, de az Activision játékával ellentétben itt nem kell nyersanyagokat gyűjtenünk, csak és kizárólag a harcra koncentrálhatunk. Éppen ezért bármennyire is megpróbálkoztak a készítők különböző stílusok összegyúrásával, a Wargasm egy akciójáték maradt, a szimulátor- és a stratégiai rész csak, mint extra fűszerezés szerepel a programban.

A játék belső értékei után foglalkozzunk a külsőségekkel is. A DID mindig híres volt arról, hogy a legújabb 3D technológiát használja a játékaihoz, ez így volt már Amigán is, és ettől a jó szokásukról PC-n sem tettek le. A Wargasm 3D engine-je első rangú, a program minden olyan effektet elő tud álli-













tani, amelyek manapság szerepelni szoktak a 3D játékokban. A füst, a lens flare, az árnyékok, a tűz, az esőcseppek, a homok és a robbanások mind-mind gyönyörűen lettek megvalósítva. A hangeffeketek is jól adják vissza egy valódi csata hangulatát. A tank tompa morajlása, a gépfegyver ropogása vagy a nagy robbanások olyannak hatnak, mintha az ember tényleg ott ülne a harcmező közepén. A játék az Aureal 3D szabványt használja a térbeli hang leképezésére, ha hangkártyánk képes ennek előállítására, fantasztikus audio élményben lehet részünk. A program zenéje is kiemelkedik az átlagból, az ilyen játékokban megszokott techno muzsika vagy gitártépés helyett a készítők klasszikus komolyzenei darabokat választottak. Többek között Verdi Requiemjéből, Wagner Gyűrű-ciklusából és Beethoven VII., illetve IX. Szimfóniájából (Örömóda) is hallhatunk részleteket.

A Wargasm egy érdekes próbálkozás az akció-szimulátor és real-time startégia műfajok összeolvasztására – kicsit másképp áll hozzá a dologhoz, mint tette azt a stílus „nagy öregje", a Battlezone, de aki a játéktípusok koktéljából elsősorban az akciót akarja kiérezni, ideális játékra akad a Wargasm személyében.

VÉLEMÉNY

A Wargasm kicsit kiábrándító, mint akciójáték, mivel csak hat darab előre elkészített Instant Action küldetés szerepel benne, és az időlimit is gátolja, hogy tökéletesen el tudjunk merülni a programban. Ha úgy nézzük, mint real-time stratégiai játék, akkor szintén zavaros a kép, mivel a felülnézeti térképen nem tudjuk megnézni, hogy egy egységünknek mennyi „életereje" van még, nem tudunk egyszerre több járművet kijelölni, nem tudunk waypontointok megadásával bonyolultabb csapatmozgásokat végrehajtani, s nincsen erőforrás-gazdálkodás sem. Mint szimulátor is elég messze áll a tökélytől a játék, mert az irányítás túlságosan leegyszerűsített, precíz mozgásra nincs is lehetőségünk, s az élethű szimuláció lehetőségét alapjaiban gátolja meg a hatalmas túlerő. Mindezek ellenére a Wargasm egy roppant élvezetes program, elsősorban az akció iránt fogékonyakat fogja magával ragadni; akik real-time stratégia vagy szimulátor megszállottak, nem biztos, hogy rajongani fognak érte, annak ellenére, hogy a készítők nagyon törekedtek erre.

Mivel mindhárom egységtípust hasonló módon kell irányítani, némi problémát okozhat, ha az ember mondjuk a katonát és a helikoptert hasonló módon próbálja vezérelni. Míg a tank mozgatása jól megoldott, a helikopter és a gyalogos irányítása némi kívánni valót hagy maga után. Négy előre letárolt irányításkombinációból választhatjuk ki a számunkra leginkább megfelelőt. A probléma ott adódhat, ha ezen kombinációk közül egyik sem felel meg igazán igényeinknek. Ekkor igen kellemetlen szituációban lehet részünk, hiszen nem nagyon tudjuk irányítani a játékot. Az külön zavaró, hogy az egeret nem használhatjuk vezérlésre. Egy tanknál még elmegy, ha joystickkal és/vagy billentyűzettel kell kormányozni, de egy gyalogos katonánál már igen nehéz dolgunk van, főleg akkor, ha first person nézetből szeretnénk játszani. A gyalogos móddal egyéb problémám is van, nevezetesen az, hogy túlságosan is hasonlít a mozgása egy járműéhez. Lassan indul el, aztán kis idő múlva eléri a maximális sebességét, azt viszont tartja a végtelenségig. A játékban nincsenek nehézségi fokok, emiatt a Wargasm igencsak keményre sikeredett, igaz ennek elsődleges oka a szövetséges egységek mesterséges (un)intelligenciája. Ha sikereket akarunk elérni a játékban, akkor nagyon kell koncentrálnunk, hogy a 25 egységünk közül egyik se kövessen el magától valamilyen helyrehozhatatlan butaságot. Ehhez még hozzájön az, hogy nem lehet küldetések között menteni, így különösen nagy kihívásnak néz elébe az, aki megpróbálja végigjátszani a Wargasmot…

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS, INTERNET

82

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

WARGASM	
BATTLEZONE	ZED 98/3 · 91%
ARMOR COMMAND	ZED 98/5 · 83%
HEAVY GEAR	ZED 98/2 · 83%

Delta Force

Aki deltás, velem tart!

▼ NovaLogic

Egyetlen stílus sem ússza meg a „változás korát", azaz előbb-utóbb mindegyik játékműfaj között felbukkan egy renegát, és új, eddig ismeretlen vidékre csábítja a rajongókat. A Quake-klónokba belebutult rajongók először egy éve kapták fel a fejüket egy bizonyos Spec Ops nevezetű first/third person shooter megjelenésekor. A játékban nem voltak szörnyek, powerupok, volt viszont hangulat és taktika. Lám, immáron nem az első SO-klónt köszönthetjük, hiszen a NovaLogic fémjelezte Delta Force is hasonló vadászmezőkre vezet minket.











A Delta Force az Egyesült Államok hadseregének különlegesen kiképzett alakulata. Feladatuk meglehetősen széles körű, kezdve a drogbárók hatalmának megdöntésétől a különlegesen veszélyes terrorista központok likvidálásán át egészen a háborús konfliktusok során végrehajtott diverzáns feladatok elvégzéséig. Ennek megfelelően a Delta Force játékban is hasonló elemeket fedezhetünk fel.

Bevetés ideje 02:00, helye Peru, célja a teljes megsemmisítés

Az irányítás nagyban hasonlatos a Spec Opsban megismert rendszerhez. Katonánk tevékenykedését egyaránt szemlélhetjük önnön szemén keresztül (first person) vagy egy külső kameraállásból (third person). Hozzáteszem, utóbbi inkább csak esztétikai ingerküszöbünket bizsergeti, hiszen külső nézetből jól játszani, feladatokat sikeresen végrehajtani nem sok esélyünk van.

A legnagyobb meglepetést – és egyesek számára nem kisebb örömöt – okoz majd, hogy a program nem (!) támogat 3D-s grafikus gyorsítókártyát. Mindenki lemondhat a lassan megszokottá váló lens flare-áradatról, a gomolygó ködpamacsokról és hasonló „apróságokról". De akkor milyen képet mutat a Delta Force? – vetődhet fel a jogos kérdés. A válasz az, hogy felemását. A maximálisan 800x600-as felbontás mára kicsit avíttnak hathat, nem beszélve a tereptárgyak pixeles látványáról. Öröm az ürömben, hogy kommandósaink és az ellen katonái meglepően részletesen, aprólékosan megrajzoltak, így a késpenge távolságban vívott küzdelmek igen látványosra sikeredtek.

Alpha Charlie-nak: bemegyünk, fedezzetek!

Mielőtt nekilátnánk ólommal megtölteni a világ gonosztevőit (vagy azokat, akiket annak hiszünk), nézzünk körül a „boltban", mit is vételezhet egy magunk fajta lerongyolódott amerikai kommandós. Nos, van itt tankelhárító rakéta, gyalogsági akna, rádióirányítású bomba, és minden, mi szem-szájnak ingere. Alapfelszerelésünkhöz tartozik egy Rambo-kés, egy távcső és némi rejtő színű öltözék. Igaz, a Surda-kalapban rohamozó bakáink veszítenek valamelyest tekintélyükből – legalábbis machóság tekintetében…

Ha kedvünkre felszereltkeztünk, ugorjunk is rögtön bele valamelyik kampányba! Van

választék bőven: öt helyszín, több tucat változatos küldetéssel. Többek között megkeseríthetjük egy dél-amerikai drogbáró életét, romlást hozhatunk egy Indonéziában székelő terrorista csoportra, és megmutathatjuk a lázadó orosz tábornokoknak is: a Delta Froce-szal nem érdemes packázni!

Bravo a bázisnak: feladat végrehajtva.

Lássuk hát, hogy is képzelik a NovaLogic háza táján ezeket a bevetéseket! Elsődleges újdonság a támogató egységek meglepően nagy száma. Ezek a segédcsapatok néha olyan jól végzik a dolgukat, hogy az elmélázó játékos már csak halott terroristák között kocoghat az evakuálási pontig. Ugyanakkor előfordul olyan szituáció is, ahol éppen a kevés számú támadó az üdvös megoldás. Elsősorban a beszivárgó, lopakodó akciók sorolhatók ebbe a kategóriába. Ilyenkor meglehet, hogy egy szál magunkban kell végrehajtanunk a feladatot kúszva-mászva, őröket kerülgetve. Jelentős segítség ilyenkor a hangtompítós pisztoly és a késpenge.

Az elmaradhatatlan többjátékos üzemmód jelenti az ilyen stílusú programok igazi erősségét. A Delta Force esetében sem fogunk csalódni: egy virtuális háború valamelyik cimboránkkal valószínűleg nyugtatólag hat egy stresszel teli hétköznap után. Aki pedig képes egy kisebb csapat összetoborzására, azok együtt gyakorolva akár ki is fejleszthetik saját támadó taktikájukat, hogy az internetre beszabadulva tönkreverjék az „eredeti" amerikai csapatokat.

Uraim, a helikopter rotorja már pörög, igyekezzenek a beszállással!

VÉLEMÉNY

Az első apró gyanú, miszerint ez a játék nem olyan nagyszerű, mint ahogy azt vártam, akkor támadt bennem, amikor képtelen voltam a Voodoo kártyámat hadrendbe állítani. Aztán sajnálkozva rá kellett döbbenem, a hiba ezúttal nem az én készülékemben van. Egyszerűen felfoghatatlan, hogy egy ilyen jellegű program esetében képesek voltak kihagyni a 3D támogatást!

„Na mindegy, bizonyára a játszhatóság és a hangulat majd kárpótol mindenért" – gondolhatná az egyszeri játékos. Azonban jelen esetben ennek az ellenkezője történt! Az irányítás még rendben van, de a látvány lehangoló. Például katonánk úgy helyezkedik fekvő pozícióba, hogy hirtelen átvált függőleges helyzetből vízszintesbe – szó szerint leesik a földre… A tereptárgyak sivárnak hatnak és számuk sem feszegeti a végtelenség határait. Érdekes ötlet lett volna a fák pozdorjává aprításának lehetősége, ha nem mindig ugyanott és ugyanúgy törnének ketté a derék oxigéneregetők…

„Az ellenfelek intelligenciája képes lesz feledtetni a sok negatívumot" – reménykedik a magamfajta örök optimista – és megint téved… A számítógép vezérelte katonák annyira buták és rugalmatlanok, hogy az már-már botrányos. Nem zavarta őket például, ha ötven méterrel arrébb lepuffantottam két járőröző társukat, akik így „elfelejtenek" visszatérni a szokásos körútjukról. Ha valakit meglövünk, de nem hal meg, elkezd feszülten koncentrálni, majd tüzelőállásba helyezkedik. Amennyiben nem fedez fel minket, így is marad az idők végezetéig… Az ellenség közelében ténykedve is hasonló a helyzet: megtörtént, hogy fél méterre tőlem vadul megrohamozott egy asztalt a program vezérelte derék kommandós, miközben én nem tudtam eldönteni, hogy most sírnom vagy nevetnem kéne…

-CSONTI-

Turista felszerelés dél-amerikai utazásokhoz

M4: A jól ismert M16-os unokaöccse. Meglehetősen könnyű és pontos szerkezet, elsősorban közelharcra alkalmas. Az M68-as távcső segítségével akár 500 méteres távolságra is halálos lövéseket adhatunk le vele. Hab a tortán az egyetlen töltetű M203-as gránátvető, ami a gépkarabély aljára van erősítve. Sokoldalú, megbízható fegyver.

Heckler & Koch MP5: A H&K család egyik gyöngyszeme. Pontos és csendes fegyver a beépített hangtompítónak köszönhetően. További pozitív tulajdonsága a nagyfokú strapabírás a legszélsőségesebb körülmények között is. Különlegességei között említhető még a bal- és jobbkezesek számára egyaránt kényelmesen használható markolat.

M249 SAW: Ez a fegyver egy integrált tüzérségnek felel meg. A kiöregedő Browning típusú géppuskákat felváltó M249 új szabványt teremtett kategóriájában. Elsősorban gyalogsági támogatásra használják olyan helyeken, ahol elkél az extra tűzerő.

M40A1 mesterlövész puska: A 700-as Remington modellen alapuló konstrukció a sebészi pontossággal végrehajtandó feladatok elvégzésekor nyújt majd pótolhatatlan segítséget. A 800 méteres hatósugár tiszteletet parancsol, nem csodálkozhatunk, hogy ez a típus az amerikai tengerészgyalogosok kedvenc fegyvere.

Barrett light 50 .cal mesterlövész puska: Az M40A1 mellett a másik nagy hatótávolságú fegyverünk. Előbbivel ellentétben ez nemcsak az élő erőre van komoly hatással, hanem páncélozott célok ellen is hatékony rombolásra képes különleges lőszerének hála. A hatósugara elképesztően nagy: 1500 méter…

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166MMX / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	–
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS, INTERNET

70

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

DELTA FORCE	
SPEC OPS: ARMY RANGERS	ZED 95/5 • 86%
RAINBOW SIX	ZED 98/10 • 79%
COMMANDOS	ZED 98/8 • 91%

Savage Arena

Szabadfogású foci

▼ Rage Software

Az emberek többségét élénken foglalkoztatja a jövő – mit hoz a holnap? A különböző sportok, így a futball, illetve a rögbi jövőjéről is eltérő jóslatok születtek. Ezeket a jövendöléseket foszlatja széjjel és határozza meg az új sportágat – szerencsére csak a számítógépünk képernyőjén – a Savage Arena, a PSX-en nagy sikert aratott Dead Ball Zone PC-s verziója.







Esetünkben a sport szót nem kell komolyan venni: bár a cél az, hogy a labdát eljuttassuk az ellenfél hálójába, ettől eltekintve egy verekedős játék szabályai érvényesülnek. Érdekes, hogy ezen stílus képviselői az utóbbi időben nem igazán hallattak magukról, pedig a nagy elődök – Speedball, Brutal Sports Football, M.U.D.S. – igencsak szórakoztató és sikeres játékok voltak. Most megtört a jég, és a Savage Arenával ismét móresre taníthatjuk az ellenfél játékosait – a kor divatját követve immáron 3D-ben. Látványosan animált menüben dönthetünk arról, hogy egy meccset játszunk-e, vagy esetleg benevezünk a bajnokságra. Ebben az esetben némi menedzselés is a feladatunk lesz. Nem kell azonban félni: e tevékenységünk csak rövid időre szakít el az akciótól.

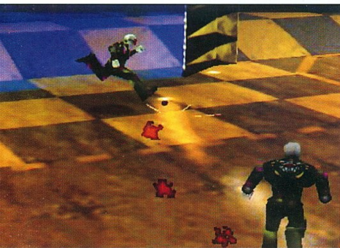
Csapatunk tagjai négy tulajdonsággal rendelkeznek, ez alapján dönthetjük el, kit hová helyezünk a pályán. Nyolc emberünk tartózkodik egyszerre a játéktéren, másik nyolc a cserepadon üldögél. Ha sikerült kiválasztanunk a legkeményebb játékosokat, irány a pálya, ahol a tömeg már vadul őrjöngve várja a „sporteseményt". Természetesen játékvezetővel nem találkozunk a pályán, hiszen nincsenek szabályok, és valószínűleg a bíró sporttárs nem is élné túl a meccset... Amint elhangzik a sípszó, egy gép kilövi a labdát, és máris kezdődhet a vad küzdelem az Arénában! Ha sikeresen félrerugdostuk az ellenfél akadékoskodó játékosait és bedobtuk a labdát a hálóba (ami itt átalakult egy színes érzékelő fallá), máris gyönyörködhetünk a visszajátszás részleteiben. Mozdulataink nincsenek túlbonyolítva, csak néhányat alkalmazhatunk, de ez nem is baj, hiszen az akció sűrűjében nehézkes lenne nyakatekert kombinációkkal szenvedni. A negyedek közti szünetekben lestrapált játékosainkat átrakhatjuk kevésbé frekventált helyre (esetleg a kispadra), ahol nagyobb eséllyel éli túl a következő összecsapást.

A meccs végén megtekinthetjük a bajnokságban elért helyezésünket, majd némi menedzselés után máris folytathatjuk a küzdelmet, egészen a bajnoki cím eléréséig. Ha esetleg unjuk a gép piszkos trükkjeit, hívjuk át barátunkat, és máris kezdődhet a nagy összecsapás – így a legélvezetesebb a játék!

VÉLEMÉNY

A Rage alkotása egyfelől örömre ad okot, hiszen lehetőséget ad a futball és a verekedés szórakoztató formájú összekötésére (rég voltak már azok a hangulatos Speedball 2-partik...), másfelől viszont bosszankodásra, hiszen sokkal igényesebben is meg lehetett volna írni a játékot. Ha a látványt nézzük, a Savage Arena bizony igencsak lemarad a FIFA 99 vagy az NHL 99 nyújtotta grafikai színvonaltól. A játékosok ugyan 3D-sek, de eléggé kidolgozatlanok; mondhatnám úgy is, hogy a Brutal Sports Football grafikája sokkal részletesebb volt – igaz, csak két dimenzióban. A lángoló-füstölgő labda és a csontvázak csapata ugyan kifejezetten jól néz ki, de ez még kevés az üdvösséghez. A játék menete szerencsére kellően brutális, a szó szoros értelmében szétpofozhatjuk ellenfelünket annak érdekében, hogy odaadja a labdát (ha már szép szóval nem megy...) A likvidált játékosok tetemei és a vértócsák is ott hevernek a pálya közepén, egészen a negyed végéig. Kapusunk kitűnően véd, és a gép irányította játékosok is elég cselesek. Ugyanakkor a meccs egy kicsit túl gyors ritmusú és átláthatatlan, ennek részben a kicsi pálya is az oka. Éppen ezért komoly taktikát, stratégiákat nem tudunk alkalmazni, ami sajnos hosszú távon – miután megunjuk a szimpla verekedést – unalmassá teszi a játékot. Ha viszont barátainkkal szeretnénk lazításként lezavarni egy – nem feltétlenül sportszerű – meccset, tökéletesen megfelel a célra a Savage Arena.

UHU





▶ TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P133 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

▶ ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

▶ ÖSSZEHASONLÍTÁS

SAVAGE ARENA	
MADDEN NFL	ZED 99/1 • 87%
FIGHTING FORCE	ZED 98/5 • 83%
MORTAL KOMBAT 4.	ZED 98/9 • 84%

Játékprogramok

101 Best Games 8./9.	2 400,-/3 200,-
101 Card Games	1 600,-
A-10 Cuba /Action Arcade	3 200,-/1 996,-
AH64-D Longbow Gold	5 600,-
Al Unser Racing for Win95	2 400,-
Apache /Armored Fist 2	3 200,-/5 400,-
Assassin 2015	7 400,-
Archimedean Dynasty (Akció!)	2 992,-
Batman Forever Coin Up (Akció!)	7 400,-
Blood 2.	9 592,-
Broken Sword /Broken Sword 2.	4 000,-/7 900,-
Caesar 3 /Casino-Player Club Ed.	9 592,-/1 200,-
Carmageddon (Akció!)	4 760,-
Carmageddon Splat Pack	2 800,-
Carmageddon 2	9 592,-
ChessMaster 6000	8 900,-
Civilization 2 + C & C Win.	6 600,-
Civilization II Scenario	3 992,-
Civilization: Call to power	Hívjon!
Colin McRae Ralley	8 692,-
Commandos	8 400,-
Comanche 3 (Akció!)	6 400,-
Diablo /DIG	4 800,-/3 992,-
Discworld 2 /Doom II	4 800,-/3 300,-
Duke Nukem 3D Atomic Ed.	5 200,-
Dark Reign /Dune 2000	7 400,-/8 900,-
Dundeon Keeper	3 992,-
European Air War	8 492,-
EF 2000 Evolution	6 900,-
Extreme Assault	5 400,-
Extrem Forces 97	1 800,-
Falcon 4.0 /Fallout 2	9 492,-/9 592,-
F1 Racing 2: Monaco (Ubisoft)	8 900,-
F22 - Air Dominance Fighter	6 400,-
Fighter Squadron	Hívjon!
FIFA Soccer 99 /Final Doom	9 800,-/3 996,-
Gabriel Knight 2 (Beast Within)	5 400,-
Gangsters	8 400,-
Grand Master Chess Ultra	3 600,-
Grand Prix Legends	8 792,-
Grim Fandango	9 592,-
Half Life /Heretic II.	9 192,-/9 592,-
Heavy Gear /Indy Car 2.	Hívjon! /2 800,-
International Rally Championship	5 600,-
InterState '76	3 992,-
Jedi Knight: Dark Forces 2.	8 600,-
Jedi Knight: Mysteries of the Syth	2 400,-
Klik & Play (játék készítő) (Akció!)	3 900,-
Knigts & Merchants (magyar)	5.596,-
Larry Collection /Lego Island	5 200,-/6 800,-
Lots of Board Games	1 800,-
LBA 1. /LBA 2.	3 600,-/3 992,-
Lucas Arts Archieves 2	9 900,-
Magic & Mayhem	**9 492,-**
Mahjong Gold	2 800,-
Mech Commander	**8 400,-**
Mega Pack 6 /9 (10-10 CD)	6 400,-/7 400,-
Mortal Kombat 4 /MotoRacer	8 900,-/6 400,-
Moving Puzzle /Myst	2 992,-/2 992,-
MS Close Combat 3. (Russia)	11 200,-
MS Combat Flight Simulator	11 200,-
MS Flight Simulator 98	12 600,-
MS Football Win95	6 900,-
MS Motocross Madness	11 200,-
MS Puzzle Collection 1.0	6 500,-
Myth 2	Hívjon!
NBA 99 /NHL 99	9 992,-/9 400,-
Need for Speed II SE	4 900,-
Need for Speed 3.	8 900,-
Phantasmagoria 2	3 600,-
Popoulous 3.	8 992,-
Power, Corruption & Lies (4 CD)	3 992,-
Power Slide	9 592,-
Pro Pilot 99	9 592,-
Quake II: Ground Zero	7 192,-
RailRoad Tycon Deluxe	4 480,-
RailRoad Tycon 2.	9 992,-
Red Baron 2	5 600,-
Seven Kingdoms	5 800,-
Settlers 2. /Settlers 3.	2 992,-/8 692,-
Shadows of the Empire	3 992,-
SimCity 2000 Inc. Network Ed.	4 200,-
SimCity 3000 /SimEarth	Hívjon! /2 800,-
SimIsle /SimTower	2 400,-/3 992,-
Sin /Star Craft	9 592,-/5.992,-
Star Craft Brood War	5 992,-
Star Trek Generations	3 200,-
Syndicate Plus Gold Ed.	2 992,-
StarWars Behind the Magic	8 992,-
StarWars Rouge Squadron	9 800,-
Test Drive 5	Hívjon!
Theme Hospital	3 492,-
Thief	9 192,-
Tomb Raider 3.	8 480,-
Total Annihilation	3 992,-
Total Racing 2. (3 autóverseny)	6 900,-
Transport Tycoon	3 192,-
Trophy Bass /Trophy Rivers	5.400,-/5 400,-
Ultimate Strategy Archives	8 480,-
Vészhelyzet (magyar)	3.996,-
Warcraft 2. /Wargames	3 800,-/8 900,-
Wing Commander V.	6 600,-
World Cup 98	5 900,-
World League Soccer 99	8 692,-
World War II Fighters	9 992,-
X-COM Interceptor	5 800,-

KIMSOFT

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban
az Oktogonnál
1067 Budapest, Teréz krt. 23.
Telefon: 332-4399/120
Nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18h
Szombat: 10-13h



KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 8-16[30]
Teljes árjegyzékünket kérje faxon tone üzemmódban a faxbankból: 2-333-666/1497#
vagy tekintse meg Internet honlapunkat:
www.datanet.hun/kimsoft

Ismeretterjesztő CD-k

Afrika (Kossuth Könyvkiadó)	4 792,-
A jövő titkai (horoszkóp)	5 700,-
Antik irodalom /Athén-Atlanta	4 792,-/6 420,-
Autók '90-98 (autókatalógus)	4 000,-
Az állatok világa (Brehm)	5 900,-
Biblia - Az írás	5 000,-
Body Works 6 /Bookshop	3 600,-/1 996,-
Budapesti Állatkert	5 592,-
A család kedvencei: A kutyák	3 192,-
Cambridge Enciklopédia (magyar)	5 700,-
Compton's 98 Encyclopedia	3 200,-
Csodálatos Univerzum	5 592,-
DK Eyewitness sorozat tagjai	Hívjon!
Encyclopedia Britannica 99 Multimedia	33 400,-
Erdély CD /Európa Atlasz '99	2 800,-/5 500,-
Európa 98 CD Atlasz	6 900,-
Élőhelytípusok és társulások	3 992,-
Éléstár /Emlősállatok	6 400,-/4 400,-
Explore YellowStone	3 400,-
Exploring the Solar System	3 600,-
Fészkelő madarak Magyarországon	3 800,-
Forradalom és szabadságharc 1848/49	5 000,-
Grolier 1998 Multimedia Encycl.	3 400,-
Gyógynövények Magyarországon	4 900,-
Hadtudományi lexikon	5 900,-
Halak, kétéltűek, hüllők	4 400,-
Honfoglalás és Államalapítás	3 592,-
IBM World Book Encyclopedia	4 600,-
Interactive World Atlas	4 400,-
Művészeti lexikon /Képes Krónika	5 350,-/3 592,-
Képtárak (8 híres képtár CD-n)	5 000,-
KutyaTár /Magyar Bor Tár	5 000,-/5 592,-
Magyar zenetörténeti kalauz	4 792,-
Magyarország CD-Atlasz	6 900,-
Magyarország madarai	4 400,-
Magyarország madarai és lepkéi	4 400,-
Legszebb vadnövényeink	3 992,-
Magyarország gombái	4 450,-
MS Autoroute Express Europe	16 996,-
MS Encarta 99 Encyclopedia	8 400,-
MS Encarta 99 World Atlas	10 960,-
NASA - Az űrkutatás története	6 900,-
Növénytan /Ocean Explorers	6 900,-/3 400,-
Opera Multimédia	3 200,-
Politikai és Gazd.-i Világatlasz	4 990,-
Pallas Nagy Lexikona	9 900,-
Pannon Enciklopédia	5 000,-
Révai Nagy Lexikona I. (I.-X. kötet)	2 670,-
Találmányok és feltalálók	6 400,-
Természetgyógyászat I.	6 400,-
Új Akadémiai Kislexikon	11 900,-
Úton 2. (Kresz-oktató)	5 900,-
Utazás a Naprendszerben	3 800,-
Utazás a csillagok között	4 400,-
Verstár '98 /II. Világháború	6 400,-/6 150,-
Világatlasz '99	5 600,-

Oktató és mese CD-k

ABC Professzor	4 720,-
A tudás vára I.	3 800,-
Computer kalauz 1. /2.	4 792,-
Fizika felkészítő érettségire	4 800,-
Hupikék Törpikék 2.	5 700,-
Internet kalauz 1. /2. /3	4 792,-
Játszóház	4 400,-
Manó Élővilág /Manóka-Land	5.000,-/5 000,-
Manó Matek 1. /2.	5 000,-/5 000,-
Micsoda sorozat tagjai	3 992,-
Programozási feladatok	2 400,-
Történelem felkészítő	4 800,-

Nyelvoktató CD-k

10 nyelvű világszótár	4 800,-
American Heritage Talking Dict.	3 600,-
Angol-magyar nagyszótár	15 400,-
Angol-magyar, m-a hangosszótár	7 900,-
Angol-magyar, m-a beszélő szótár	5 350,-
Anyanyelvi könyvespolc CD	7 900,-
ClipDIC English 1. / 2.	4 000,-
Intekatív Kis Angol Nyelvtan	3 100,-
Learn to Speak English (Akció!)	15 996,-
Learn to Speak German stb.	9 900,-
Lopva Angolul 1. / 2. /3.	5 000,-
Manó Angol /Manó Német	5 000,-/5 000,-
MoBiDic 4.0 Prof. CD angol	15 900,-
MoBiMouse angol-magyar szótár	3 900,-
Multigrammatika (6 nyelvű)	2 392,-
Német-magyar hangosszótár	11 900,-
Német-magyar nagyszótár	15 400,-
Nyelvész sorozat tagjai (egyenként)	4 800,-
Nyelvstúdió sorozat tagjai	4 400,-
Orosz-magyar nagyszótár	19 900,-
PC Suli Angol alapfok + középhaladó	7 996,-
PC Suli Angol szótanító	2 670,-
Tell Me More angol/német 1./2.	7 400,-

A közölt árak nem tartalmazzák a 12, illetve a 25 % áfát!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Anno 1602

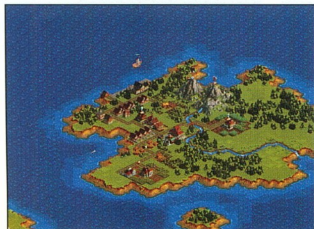
„...az sem baj, hogyha felfedezzük Amerikát..."

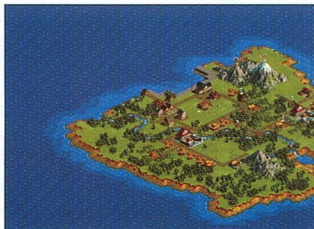
▼ Sunflowers / Max Design

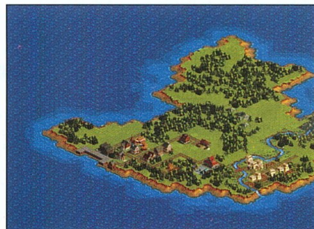
Ismét az Újvilágot fedezhetik fel és hódíthatják meg azok, akik kipróbálják a Max Design legújabb játékát. Az Anno 1602 a Sim City, a Conquest of the New World és a Caesar 3 hagyományait folytatja: itt is településeinket, városkáinkat kell igazi birodalommá kovácsolnunk. A monitor előtt ülő Kolombuszoknak azonban alaposan fel kell kötniük a tengerésznadrágot, mert nemcsak a letelepedés és a kolóniák menedzselése a feladatuk: a rivális hódítókkal, a kincseinkre és vérünkre szomjazó kalózokkal is meg kell küzdeniük, a folyton elégedetlenkedő lakosságról már nem is beszélve...













Régi amigások fülének ismerősen csenghet a Max Design név: az osztrák fejlesztőcsapat olyan hajós-kereskedős játékoknak a készítője, mint például a remek 1869. Programjaikra mindig is jellemző volt a kereskedelmi rész kidolgozottsága, a kor hangulatának nagyszerű felidézése, ugyanakkor egy bizonyos visszafogottság is: a Max Design-játékokban sohasem a véres harcokon volt a hangsúly – ha volt benne egyáltalán ilyen. Így van ez az 1602-vel is: az Újvilág szigetein kell kolóniákat alapítanunk, és telepeseink számára megteremteni a megfelelő életkörülményeket – a harc inkább csak fűszerezi a játékot.

Telepeinkre vezető kerestetik

Az Anno 1602-ben a Sim City-sorozatnak és klónjainak megszokott játékmenetére számíthatunk. Építsünk ki egy kevéske nyersanyagból egy apró települést, tegyük önellátóvá a mezőgazdaság és az ipar kifejlesztésével, ezen kívül növeljük városkánkat egyre nagyobbra. Közben ügyelnünk kell arra, hogy telepeseinknek legyen mit magukra venniük, ne éhezzenek, no és persze az olyan alapvető szükségletekben se szenvedjenek hiányt, mint az alkohol, a szivar és a fűszerek (a legnagyobb kincs már a XVII. században is az ember egészsége volt...). Csak akkor tudunk új épületeket telepíteni, ha a lakosság elég nagy számú, jól táplált, semmiben sem szenved hiányt. Persze kezdőtőkénk így vészesen apadni fog, úgyhogy a kereskedelmet is alaposan meg kell szerveznünk. A Conquest of the New Worlddel és a Colonizationnel ellentétben azonban az anyaországgal nem üzletelhetünk: az 1602-ben teljesen a szomszédos hódítókra, indiánokra, és a városok között hajókon cikázó szabad kereskedőkre leszünk utalva.

Szép Újvilág?

A játék 3D izometrikus grafikája leginkább a Caesar 3-éra emlékeztet. A korhű épületek fokozatosan egyre nagyobbá, fejlettebbé váltak, az utcákon pedig a hordárok között egyre gazdagabb és szebb ruhájú polgárok sétálnak. Sajnos lakosságunk jóval kisebb számú és kevésbé változatos,

VÉLEMÉNY

Az Anno 1602-n látszik, készítőik nagyon ügyeltek, hogy minden „rendben" legyen: a játékmenet és a grafika abszolút megfelel a kor követelményeinek. A Sim City és a Caesar 3 stílusának szerelmesei tökéletesen elégedettek lehetnek: városkánk és a lakosság menedzselésének minden részlete gondosan kidolgozott. A Settlers 3-mal ellentétben itt nincsenek holtidők, mindig fő a fejünk valamilyen probléma miatt. Az időnként előbukkanó animációk is rendkívül hangulatosak, bár egy idő után kissé unalmasak lesznek, és az ember inkább kikapcsolja. Nálam ugyanígy jártak a meglehetősen infantilis zenerészek is, amelyek inkább a Hupikék törpikék stílusához illenek, nem egy komoly stratégiai játékhoz. Sajnos az is látszik, hogy olyan műgonddal figyeltek a részletekre a készítők, hogy eredeti ötletekre már nem igazán tellett: az 1602 semmit sem tesz hozzá a Sim City-féle játékok már megszokott sémáihoz, olyannyira, hogy akár a Caesar 3 küldetéslemeze is lehetne, ha nem lenne más a grafikai felépítése. Emiatt sajnos ez a játék is unalmassá válik egy idő után: a különféle pályákon mindig ugyanazokat a módszereket kell alkalmazni a győzelemhez, és ha már kitanultuk őket, az 1602 nem jelent igazi kihívást.
Kicsit elszomorítónak tartom, hogy a játék készítői a biztos bevételre alapozva ennyire ódzkodtak attól, hogy eredetiséget, új ötleteket vigyenek a programjukba: a sok klón egy idő után a játékstílusok elsekélyesedését, nem pedig a javulását eredményezi...

BAD SECTOR

MÁSIK VÉLEMÉNY

A Karib-tenger környéke és a XVII. századi környezet nagyon bejött eddig a számítógépes játékok területén, elég, ha csak a Pirates!-re, a Colonizationre vagy a Monkey Islandekre gondolunk. Ezúttal egy építgetős-fejlesztgetős, Settlers-féle stratégia csöppent ebbe a korszakba – és ez nagyon jót tett neki! Ha nem várunk különösebb újításokat, merőben újszerű, forradalmian új megoldásokat a játéktól, nagyon jól járunk vele! Az Anno 1602-ben minden benne van, ami eddig az ilyen típusú játékokat sikeressé tette – több sajnos egy szikrányival sem, de egy szórakoztató játékhoz általában ennyi is elég...

HANCU

mint a Sierra játékában volt, és véleményüket sem lehet kikérni életkörülményeikről és a város működéséről. Az épületek sem olyan finoman kidolgozottak, viszont kolóniáink végre tényleg úgy néznek ki, mint a XVII. századi falvak: itt nem találkozunk olyan furcsa szituációkkal, hogy egy hatalmas aranyozott Neptun-templom sarkában néhány vityilló húzódik meg. Végre a térképpel együtt az épületeket is el tudjuk forgatni, nem úgy mint a Caesar 3-ban, ahol meglehetősen bizarr érzést keltett, hogy mindig ugyanazon oldalaikat láttuk.











„Ez a földrész nem elég kettőnknek..."

A világtörténelem bebizonyította, hogy minden háborúhoz alapvetően pénz kell. Nincs ez másképp az 1602-ben sem, sok idő eltelik, amíg gazdaságunk elég erőssé válik ahhoz, hogy a rivális hódítókat kiebrudaljuk városaikból. A mesterséges intelligenciára a passzív ellenállás a legjellemzőbb: az ellenséges népek támadni ugyan nem nagyon fognak minket, viszont ha mi ostromoljuk őket, úgy harcolnak, mint egy oroszlán. Bár az irányítás megegyezik a valós idejű stratégiai játékokban már megszokott csapatkijelölős módszerrel, a szigetek apró mérete miatt maguk a csaták inkább invázióra hasonlítanak: a legtöbbet az épületek elfoglalásával kell foglalkoznunk. Ha sikeresen elpusztítjuk az ellenség raktárépületeit és piacait, a nyomorgó lakosság hamarosan a mi oldalunkra áll, és a város a miénk...

„Kapitány, halálfejes lobogó a láthatáron!"

Ha a rivális gyarmatosítók nem is, a szigetek között fosztogató kalózok annál inkább megkeserítik életünket. Akik a Pirates!-ben gonosz mosollyal az arcukon, vérengző kalózként fosztogatták a gyarmatosítók hajóit, most átérezhetik, milyen lehet a másik oldalon, a kolóniák vezetőjének lenni és elkeseredetten nézni, amint a nehezen összekuporgatott javak a hullámok közé vesznek. Aki nem vágyik erre az érzésre, alaposan építse ki hadiflottáját, hogy megfékezze a Karib-tenger farkasait.

Akinek tetszett a Settlers- vagy a Ceasar-sorozat, és szeretné kipróbálni magát egy újabb izgalmas környezetben, keresve sem találhat magának jobb játékot az Anno 1602-nél!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P133 / 16 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS –
MULTIPLAYER –

82

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

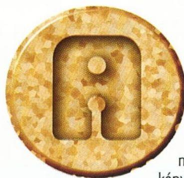
ANNO 1602	
CAESAR III.	ZED 98/11 · 85%
SETTLERS III.	ZED 99/1 · 83%
KNIGHTS & MERCHANTS	ZED 98/7 · 81%

Warhammer 40 000: Chaos Gate

Nyitva van a káoszkapu...

▼ Mindscape / SSI

Az apró fülkét füstölők kesernyés szaga járta át. Körös-körül az univerzum megannyi csillaga szolgáltatta a világítást az űrhajó alján elhelyezett kicsiny teremnek.
A hatalmas termetű férfi épp' befejezte az imát, amelyet Ticius lelki üdvéért mondott el. Ticius múlt héten áldozta életét a Császárért; az áldozat nem volt hiábavaló, hiszen a hős halálával tucatnyi testvérének adta meg az esélyt a visszavonulásra. Igen, a legutóbbi alkalommal még a Császár legfélelmetesebb harcosai, az űrgárdisták is kénytelenek voltak meghátrálni a Káosz ocsmány teremtményei elől. Ám most eljött az idő a csorba kiköszörülésére! Győzelem vagy halál a Császárért – más lehetőség másodjára már nem megengedhető!



Games Workshop forgalmazta Warhammer 40 000 világán a fenti kis történet számtalan alkalommal lejátszódhatna, hiszen a Rendet képviselő Császár seregei és az őket szétzúzni kívánó Káosz erői újra és újra összecsapnak az univerzum megannyi bolygóján és körzetében. Az űrgárdisták génmanipulációval létrehozott szuperkatonák, a Rend elit alakulatai. A fejlett biotechnikának köszönhetően tartalék szívvel, kimagasló hallással, megerősített csontozattal, különleges szervekkel és egyéb hasznos képességekkel bírnak. De el is kel a segítség, hiszen az undorító Káosz-hordák élén megrontott egykori bajtársaik állnak, s még náluk is komolyabb veszélyt jelentenek az igazi irányítók, a démoni hadurak, akik igájuk alá akarják vonni az egész ismert világot. Végezetül említésre méltó az a misztikus vallási burok, amely a 40. évezred kitalált univerzumát áthatja. Itt megfér egymás mellett a ráolvasás, az imádság, a pszionikus képesség és a csúcstechnológia. Talán furcsának hat első ránézésre ez a jövőkép, mindenesetre a hatalmas rajongótáborra való tekintettel az SSI sem hagyja parlagon heverni a megvásárolt jogokat, és a Chaos Gate-tel újabb sikervárományos programmal lép a nagyközönség elé.

Hasonló, de mégis más

A játék alapkoncepciója a legendás Laser Squad stílusára épül, azaz meghatározott mennyiségű pontból gazdálkodva kell néhány katonánkkal végrehajtanunk egy adott körben feladatainkat, majd ellenfelünk tesz hasonló módon, és így tovább – egészen a végső győzelemig. Legutóbb a szintén SSI-tervezésű Soldiers at Warban találkozhattunk hasonlóval. Ezért nem nevezhető véletlennek, hogy a Chaos Gate készítésekor az említett előd engine-jét vették alapul. Aki a 98/6-os ZED-et kézbe veszi, láthatja, hogy nem teljes mértékig voltunk megelégedve az irányítással, a kezelési rendszerrel, ennek köszönhetően némi fenntartással fogadhatjuk a tényt, hogy erre a rogyadozó alapra akarnak építkezni a készítők. Le kell szögezni azonban, hogy a Chaos Gate-ben használt rendszer csak nyomokban emlékeztet a SaW-ban megismertre. A kezelés sokkal egyszerűbb, logikusabb lett. Az összes lényeges információt le tudjuk olvasni a játék fő-





képernyőjéről, sőt, a legtöbb fontos parancsot is elérhetjük egyetlen gombnyomással, ezáltal kiküszöbölődik a bosszantó ablak- és menüsor-kattintgatás.

A rendszer egyébként félelmetesen jól idomul a Warhammer 40 000 világához, ugyanis nem lehet fekvő pozícióba kényszeríteni katonáinkat! A legtöbb, amit el lehet érni, az a fél térdre ereszkedés. Hogy ez miért olyan nagy pozitívum? Mert a játék hátteréül szolgáló világban az űrgárdisták szellemiségével egyszerűen nem egyeztethető össze a sárdagasztás, a féreghez hasonlatos kúszás-mászás. Ők büszkén néznek szembe az ellenféllel, és ha kell, inkább életüket adják, mint hogy porban csúszva meneküljenek az ellenség elől.

A Császár nevében!

Keresztes háborúnkat a sötétség erői ellen öt szakasz űrgárdista, egy-egy közelharcra, illetve



nehézfegyverekre specializált alakulat és egy csapat terminátor segíti. Utóbbiak szakrális páncélzatuknak köszönhetően még az űrgárdistáknál is sokkalta keményebb legények. Ezen kívül különleges karakterek, gyógyítók, technikusok, könyvtárosok (ők persze nem fóliánsokkal, hanem akaratuk erejével) támogathatják küldetéseinket. Ha mindez még kevés volna, néhány keményebb csatára harckocsik és harci robotok is állományunkat gyarapítják, egyaránt biztosítva ezzel a változatosságot és az ütőerőt.

Kampányunk célját szem előtt tartva kitérőket tehetünk, mert a különböző mellékküldetések során begyűjtött felszerelési tárgyak és megszerzett tapasztalat néha elengedhetetlen az elsődleges cél eléréséhez. Gárdistáink tudásának gyarapítása létfontosságú, mert a megfelelő pontértékkel rendelkező katona jelentős képesség-növekedéseket könyvel el egy-egy szintlépés során. Minden csatára meghatározott számú szakaszt, járművet és speciális karaktert vihetünk magunkkal, ezáltal nem mondhatjuk soha, hogy ágyúval lövünk a verébre, mert a megadott keret mindig nagyon szerény.

A hang és a hangulat

Csaták alatt kifejezetten hangulatteremtő dallamokat hallgathatunk, hiszen a középkori kolostorokat idéző visszhangzó kórus hangjai remekül illenek ehhez a borongós hangulatú, kultikus világhoz. Sikerült elérni, hogy a játékos megérezzen valamit a Warhammer 40 000 stílusából. Ehhez nagyban hozzájárulnak a hanghatások is, a némelyik lövés előtt hallható harci kiáltások csak fokozzák a megteremtett illúziót.

Ami a grafikai megoldásokat illeti, itt sem találhatunk sok kivetni valót, „voodoo mágiát" ugyan nem fogunk előcsalogatni belőle, de az 1024x768-as felbontás és a kellemes színösszeállítás is elegendő kell legyen bárkinek, aki ilyen stílusú programmal szeret foglalkozni.

Mostanság már elengedhetetlen tartozéka a stratégiai programoknak a pályaszerkesztő rész, ahol mindenki kedvére kiélheti kreativitását. A Chaos Gate esetében kétféle módon is teremthetünk csatateret. A könnyebb, de felületesebb út a különböző paraméterek beállításával, a számítógép generálta pálya fő tulajdonságainak meghatározásában merül ki, ahol a terep jellegétől kezdve a hegyek magasságán és sűrűségén át egészen a bevethető speciális karakterek számáig bármit megváltoztathatunk. A másik, körülményesebb lehetőség, a kiterjedt és aprólékos szerkesztő használata, ahol már minden részletre nekünk kell ügyelni.

Aki egy kicsit is vonzódik a Warhammer 40 000 sötét sci-fi világához, feltétlenül próbálja ki a Chaos Gate-et, aki nem, az is, hátha épp' most fogja megkedvelni...

Vélemény

A Warhammer 40 000 társasjátéknak sajátos varázsa van. A művészi ügyességgel megfestett apró ólomfigurák csatáit órákig elnézegeti még az a laikus bámészkodó is, aki véletlenül téved be egy klubhelységbe, ahol ennek a játéknak a fanatikusai gyűltek egybe. Hatalmas, ormótlan tankok, óriási zászlók, démonok és varázslók mind-mind részét képezik a teljes összhatásnak. Ezért a Chaos Gate legnagyobb erényének pontosan azt tartom, hogy ezt a sokoldalú hatást képes hűen visszatükrözni és átadni. Embereink csata közben beszélnek és önálló életre kelnek, ha mondjuk folyamatos tűz alatt kell előrenyomulni és a társak egyre-másra hullanak el rohamozó bakáink mellett, bizony megesik, hogy rendezett visszavonulásként értelmezik támadó parancsunkat. A felszerelési tárgyak között az eredeti társasjáték ismert darabjait fedezhetjük fel, de a rendszerrel ismerkedők kedvéért egy rövidke ismertetőt is olvashatunk minden egyes darabról. Különböző szituációkban eltérő fegyverzetet és felszerelést kell választanunk, amire egyébként a program is felhívja figyelmünket egy-egy küldetés előtt, de a csata alatt sem mindegy, mikor mivel harcolunk. Például a sorozatlövő első lövéséért rengeteg pontot kell leszurkolnunk, de az ezt követően ugyanabba az irányba leadott további támadásoknak már minimális a pontigénye, hűen szimulálva ezzel a fegyver sajátos vonásait. Ezután már apró hibákat is elnézne az ember – ha találna... Az igazság az, hogy ilyesmit nem igazán hagytak hátra az alkotók. Talán a küldetések kicsit változatosabbak lehetnének, bár ezt inkább amolyan „valamibe azért kössünk bele" alapon mondtam, és nem meggyőződésből. Aki kíváncsi a Császár és a Káosz erőinek újabb küzdelmére, az bátran járjon utána, mert biztosan nem csalódik! **-CSONTI-**

Másik vélemény

Annak idején nagyon szerettem a Laser Squadot, a körökre osztott stratégiai játékok egyik nagy stílusteremtőjét. Sajnos a nagy öreg óta megjelent hasonló típusú játékok nem igazán tudták utolérni a C64-es klasszikus hangulatát – csak technikailag és kivitelezésben szárnyalták túl. A Chaos Gate most megtöri a jeget: a Warhammer 40K világának sötét, misztikus hangulatát remekül visszaadja, a játékmenete szinte tökéletes! Semmi kétség, megszületett a stílus új királya! **HANCU**

Technikai jellemzők

Hardverigény	P133 / 32 MB RAM
3D-támogatás	–
Multiplayer	2 játékos

Értékelés

- Grafika
- Hangulat
- Összetettség

Összehasonlítás

Chaos Gate	
Soldiers at War	ZED 98/6 · 80%
Final Liberation	ZED 98/2 · 80%
Incubation	ZED 98/1 · 90%

Close Combat 3: The Russian Front

Közelharc Földanyácskáért

▼ Microsoft

Tuhalov százados utolsót szippantott erős bagójából, majd a csikket az alatta futó patakba hajította. A környező vidék békés és csendes volt – túlságosan is csendes! A nácik hetek óta szünet nélkül nyomulnak előre, s Tuhalov tisztában volt vele, az előőrsök bármelyik pillanatban megérkezhetnek. Megfordult, s szemrevételezte „hadseregét”: két gyengén felfegyverzett gyalogsági különítmény az árkokban, egy ócska géppuska a templomtoronyban, egy viseltes aknavető, és minden reménysége, egy – az első vonalakból elmenekült – vadonatúj T-34-es közepes harckocsi, ami éppen most helyezkedett el a híd innenső oldalán. „Talán ennyi is elegendő lesz, hogy megállítsuk a betolakodókat” – gondolta a százados miközben kiadta a parancsot a hidacska felrobbantására. Ekkor csapódott be az első akna két méterre Tuhalovtól, leszakítva karját és súlyosan megsebesítve mindkét lábát – ám a harc még csak ezután kezdődött el...



magyar piacon kevéssé ismerős a Close Combat név, hiszen az előző két részből meglehetősen alacsony számban forgalmaztak a hazai kereskedők. Ez a mostoha bánásmód azért is furcsa, mert egy nagyon eredeti, korszakalkotó sorozatról van szó, amely külföldön sokkal nagyobb és pozitívabb visszhangra talált. A Close Combat alapvető koncepciója a következő: vedd alapul a stratégák között népszerű második világháborút, vidd le a játékost a harc legmélyére, azaz nem személytelen tömegek, hanem néven nevezett emberek küzdjenek egymás ellen, adj hozzá némi hosszú távú menedzselést és fejlődést, majd tálald az egészet a manapság aranykorát élő valós idejű harcrendszerrel! Ha mindezt egyszerű kezelhetőséggel, jó játékmenettel, értelmesen cselekvő gépi ellenféllel és igényes grafikával fűszerezzük, rossz dolog már nem születhet. Nem is született, hiszen az eddigi két rész kellemes emlékeket hagyott mindazokban, akik vették a fáradságot és közelebbről is szemügyre vették őket. A most bemutatásra kerülő The Russian Front már a harmadik generációt képviseli, és ahogy azt el lehet várni egy folytatástól, nem szűkölködik újításokban, fejlesztésekben.

Lvov-Kijev-Moszkva-Sztálingrád-Kurszk-Varsó-Berlin végállomás

Egy hasonló „körutazást” tehetünk mi is, amennyiben van bátorságunk egyből a dolgok közepébe vágni és a teljes hadjáratot megindítani. Azonban mindenek előtt szeretnék egy rövid ismertetőt nyújtani azok számára, akik most ismerkednek meg a Close Combat-sorozattal, hogy képben legyenek játékmechanizmus tekintetében. Mint alacsony rendfokozatban szolgáló tisztre, ránk hárul a feladat, hogy beosztott egységeinket csatába vezényeljünk, ahol utasításokat adva hadműveleti célokat kell megpróbálnunk teljesíteni. Mindezt (ellentétben a valós idejű stratégiai programok túlnyomó többségével) nem zombik módjára, unintelligensen menetelő alakulatokkal kell végeznünk, hanem értő és érző emberekkel. Ők megijednek, ha túlerővel találkoznak, behúzzák a fejüket, ha éppen golyószóróval pásztázza soraikat az ellen, ilyenkor eszük ágában sincs visszalőni, örülnek, ha életben maradnak! A csaták közötti időszakban pótolhatjuk veszteségeinket, ám a tapasztalatot nem mindig lehet pénzben kifejezni, így ennél a játéknál nem történhet meg, hogy akár két ugyanolyan alakulatot is összekeverjünk. Itt minden egyedi és személyre szabott, a sztálingrádi veteránokat nem pótolhatják az akadémia frissen végzett növendékei.

Csatatér madártávlatból

A grafikán nem sokat változtattak az Atomic emberei, hiszen már az elődök is tetszetős képet mutattak. Az egyensúlyt, amelyet az áttekinthetőség és a látvány között már képesek voltak megteremteni, nem akarták megbontani, inkább apró javításokkal éltek. Kicsit finomították a domborzat megjelenítésén, a füst-



gomolyagok illusztrálásán és ami a legfontosabb, ezentúl nagyságrendekkel nagyobb térképeken csatázhatunk. A közeli képeken azonban a mostani rész is kicsit pixelessé válik, igaz, egy valamire való parancsnok csakis a nagyobb térképen tevékenykedik, ahol több rálátással rendelkezik a helyzetről.

A hangok most is változatosak, és nagyon életszagúvá teszik az akciót. Puskák ropognak, gránátok robbannak, miközben bakáink ordítoznak egymással – és persze velünk. Teszik mindezt kívánság szerint német, illetve orosz vagy univerzálisan angol nyelven. Ez utóbbi esetében sem arról van szó, hogy Sztálin fiai teljesen egyező módon közlik véleményüket Hitler legjobb katonáival, felfedezhetünk jellegzetes népi akcentusokat is.

Előre a végső győzelemig!

Tehetségünket három féle különböző szituációban tehetjük próbára. Az egyes térképek játszhatók önmagukban, de mini-kampány formátumban 2-5 helyszínt magába foglaló kisebb csatákat is levezényelhetünk, s végül ezeket is összefűzve kapunk egy grandiózus hadjáratot, amely akár az '41-től '45-ig terjedő teljes történetet lefedheti. Az egyes ütközetek során minden katonánkról külön statisztikát vezet a számítógép, valamint tulajdonságaik is önállóan változnak, ami azonban kihatással van az adott szakasz teljesítményére. Sikeres teljesítésért természetesen jutalompontokban részesülünk. Ezeket költhetjük veszteségeink pótlására vagy fejlesztésre is, de ha marad néhány pontunk az sem katasztrófa, ilyenkor a győztes megállapításánál kerülnek beszámításra fel nem használt egységeink.

A harmadik Close Combat már mindennel fel lett vértezve, ami egy valós idejű stratégiai játék sajátossága: kijelölhetünk csoportokat, és egységes parancsban akár tucatnyi koordinátából álló útvonalat is megtervezhetünk számukra. A többi programtól pusztán az különbözteti meg ezt a játékot, hogy itt a hangsúly nem a valós időn, hanem a nagybetűs STRATÉGIÁN van. Könnyen kezelhető, egyszerű és mégis roppant változatos, összetett. Kipróbálni mindenki számára kötelező! A többit meg majd meglátjátok...











Vélemény

A CC3 ismét igazolta, mennyire nem attól függ egy játék megítélése, hogy éppen milyen stílus szerint alkották meg írói. Láttam már nagyon gyenge, egysíkú, túlbonyolított körökre osztott stratégiai játékot, ami lehet, hogy stratégia volt, de semmiképpen sem játék! Hasonló módon futószalagon érkeznek az unalmasabbnál unalmasabb valós idejű programok, ahol az „építkezz gyorsan és gyárts minél több egységet"-szindróma dominál. Ezeket lehet játéknak nevezni, de stratégiának semmi esetre sem. És akkor megérkezik a CC3, amely egy igazi valós idejű stratégiai játék. Szerintem ennél jobban nem igazán lehet eltalálni a különböző alkotóelemek egyensúlyát, mint azt itt tapasztalhatjuk. Néhány parancs (háromféle mozgás, lövés, védekezés stb.), nem sokkal több irányítható alakulat, hogy el ne vesszünk a csata forgatagában, valamint egy ravasz, változatosan játszó gépi ellenfél – másra nincs is nagyon szükség. Mégis rengeteg pluszt kapunk, s ezeknek köszönhetően árnyaltabbá – de semmi esetre sem bonyolultabbá – válik a program. Ilyen érdekes többlet például a téli felszerelés feltüntetése minden alakulatnál. Azok a járművek például, amelyek nem rendelkeznek ilyesmivel, könnyen felmondhatják a szolgálatot a -30 fokos „melegben", azaz a ütközet során mozdulatlanságra vannak kárhoztatva. Így lesz egy olcsó tankból drága tankelhárító üteg!

Hihetetlen, de negatívumot nagyítóval se nagyon tudtam találni a játékkal kapcsolatban. Talán a járművek mozgása néha lehetne kicsit értelmesebb, de a kellő rövidséggel megválasztott útszakaszokon már ezek a problémák sem jelentkeznek. Az természetes, hogy őrnagyként nem fogjuk megváltani a világot és gyökeresen megváltoztatni a történelmet, mégis megengedik a készítők, hogy elfoglaljuk a Vörös teret '41-ben, igaz, utána szépen vissza is vernek minket. Lehet, hogy valakit ez zavar, engem cseppet sem.

-CSONTI-

Technikai jellemzők

HARDVERIGÉNY	P133 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	–
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS

89

Értékelés

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

Összehasonlítás

CLOSE COMBAT 3	
COMMANDOS	ZED 98/8 · 91%
101ST AIRBONE	ZED 98/11 · 77%
EASTERN FRONT	ZED 98/4 · 89%

Nascar Racing 1999

Ezredvégi száguldás – amerikai módra

▼ Cendant/Sierra



Bizonyára sokan látták a Mint a villám című filmet Tom Cruise főszereplésével. Ez volt az a produkció, amelynek hatására az öreg kontinensen is komoly rajongótábora szerveződött a Nascar versenyeknek. A Sierra első Nascar Racingjével a filmben látható jeleneteket ugyan nem tudtuk átélni, de akkori mércével mérve egy remek szimulátor debütált a piacon. Volt benne minden, amit egy ilyen jellegű játéktól elvárhatott az ember: bajnokság, edzés, garázs, kerékcsere, és persze sok-sok ütközés. Aztán megjelent a folytatás, hozott magával némi újdonságot, kicsit csinosabb lett, de nem tudta széles közönség elismerését kivívni. Való igaz, az újabb epizódban nem sok eredetiség volt, így predesztinálva lett a bukásra. Aki a harmadik rész megjelenésére ezek után csak legyint – egy bizonyos ravaszdi kültakaróját emlegetve –, azok számára említem a Need for Speed esetét, ahol a hármas szám nagyon bejött...

Aréna vagy ARONa?

Az intrót nézve azonmód feltűnhet egyes versenyautók különös, szokatlan formája. Megdörzsölve a szemünket már egészen világossá válik a kép, ezek bizony nem a jól ismert személykocsik, hanem kisteherautók! Igen-igen, a Nascar Racing 1999-ben már feltuningolt platós járgányokkal is koptathatjuk az aszfaltot. Azért a konzervatív játékosokat sem akarták megharagítani, így hát a megszokott gépekkel szintén randevúzhatunk a folytatásban.

Felmerül a kérdés: mit takar az 1999-es szám? A tavalyi év, azaz 1998 szezonját, ezen belül három bajnokságot, illetve kupát – élet-halál harcot több tucatnyi pályán. Ezen felül az előzőekben megszokott keretrendszert, billentyűkiosztást és stílust. Változatlanul korrekt módon viselkedik autónk, ha az úttartást és kanyarvételt vesszük alapul, ám ütközéseink némelyike még mindig nem szimulálja hűen a valóság tonnás monstrumainak csattanásait.

Realistic vagy arcade?

Ezt a kérdést is el kell döntenünk, mielőtt becsatoljuk magunkat a fémkoporsóba. A kérdést találóbb lenne átfogalmazni reális vagy irreálisra, mert az arcade verzió bizony erősen elrugaszkodik a valóság talajától. Bár akit ez nem zavar, és csak az érdekli, hogy minél nagyobb számot csalogasson elő a sebességmutató műszerből, azoknak ez a lehetőség az ideális választás.

Mire egy versenyen rajthoz állhatunk, rengeteg teendőnk van. Gyakorolhatunk a pályán, futhatunk időmérő edzéseket és bemelegítő köröket is. Mindeközben a garázsba tévedve eszközölhetünk változtatásokat az autón, igényeinknek megfelelően. A műhellyel kapcsolatban el kell mondani, hogy a készítők szakítottak az eddigi 3D-s megjelenítéssel, ezúttal egy egyszerű papírlapon végezhetjük el a kívánt módosításokat. Vitathatatlanul átláthatóbb így az egész adathalmaz, de mindez a látvány rovására megy. Ha nem tudnánk olyan egyszerűnek tűnő alakítást sem végezni, mint például az üzemanyag mennyiségének szabályozása, akkor nem a mi készülékünkben van a hiba, ugyanis a versenyszabályzat szerint a kocsi kezdősúlyába beletartozik a fix, 22 gallon benzin is. Ezért ezt a paramétert, csak tesztelés során befolyásolhatjuk.

Éjjel vagy nappal?

Ahogy az a tengerentúlon megszokott, egyes versenyeket nem nappal, hanem az éjszakai órákban rendeznek meg, ilyen különleges pályákat szintén lehetőségünk lesz meghódítani, bár a hatalmas teljesítményű reflektoroknak köszönhetően az aréna ekkor is szinte nappali fényárban fürdik. A napszakok mellett az időjárás szintén képviselteti magát a futamokon. Jégcsap kisasszonyt nagyon gyakran szél úrfi is elkíséri, és ők ketten bizony már komoly stílusváltásra kényszerítik a rutinos öreg rókákat is. A különböző effektusok megjelenítésében ezúttal a Voodoo-generáció is segítségére volt a fejlesztőknek, de 3D kártya nélkül is el lehet boldogulni a programmal.

A futamok legizgalmasabb részleteit 12 féle kameraállásból követhetjük nyomon, természetesen a legérdekesebbeket el is menthetjük, hogy ismerőseinknek el tudjunk büszkélkedni: egyetlen koccanással 23 autót is össze tud-

Mi is az a Nascar? Röviden: 800 bal kanyar. Hosszabban: a tengerentúliak variációja az autóversenyzés európai változatára. Kicsit ellentmondásos az egész rendszer, hiszen néha órákig semmi sem történik, csak kergetőznek egy ovális pályán a delikvensek, ugyanakkor néhány másodperc, és az aréna megtelik pergő-forgó autókkal, roncsokkal – a nézők legnagyobb örömére. A szimulátor-rajongókat ezzel szemben egy ideje a Nascar-sorozat harmadik részének megjelenése hozta lázba. Lássuk, érdemes volt-e a várakozás!

VÉLEMÉNY

Nekem nem tetszenek a Nascar futamok. Unalom, néha egy izgalmas párharc vagy koccanás, ám mindez nem elegendő ahhoz, hogy órákig üljek és bámuljam, amint körbe-körbe kígyózik egy tarka karaván a pályán. Ezekben az erőművekben ülni és részt venni a versenyen azonban teljesen más kategória, még akkor is, ha mindezt csak a számítógép segítségével tudom valóra váltani! A Nascar első része megmutatta nekem, hogy mit élvezhetnek ezen a versenyen a pilóták. Magam is a gázra léptem és órákat töltöttem a képernyő előtt az unalom legkisebb jelét sem mutatva. Aztán jöttek az új csodák, és a régi program már nem tudta felvenni a küzdelmet ifjabb kihívóival. A második rész ugyan még fejlődött, de a mostani epizódról pedig azt kell mondanom, hogy szinte semmit sem haladt a korral!
Érthetetlen számomra, hogy a garázs tetszetős grafikus megjelenítését miért cserélték fel egy papírlap sivár látványára? De ha csak ez lenne az egyetlen kivetni való... Sajnos akad más is, példának okáért említhetem a Voodoo támogatást, ami annyiban merül ki, hogy elmossák a pixeleket és kész. Semmi lens flare, köd, pára vagy akármi más, amit ez e technika játszi könnyedséggel képes a képernyőre vinni! Még ezen is túltenné magát az ember, de akkor meglátja a füstgomolyagot szimbolizáló fehér pacát a kocsi kerekei mögött, és a döbbenet a kényszerű mosoly váltja fel. Ez a tavalyi, Need for Speed 3 és Motorhead fémjelezte esztendőben is kevés lett volna...

-CSONTI-

MÁSIK VÉLEMÉNY

Azt tapasztalhatjuk, hogy az amerikai autóversenyek egyre gyakoribb látogatókká válnak PC-inken. A Newman Haas Racing Indycar-feldolgozás után most a másik nagy multú őrület, a Nascar is visszatért a monitorra.
Habár a látvány és a játékmenet leginkább egy Dune 2000-hez hasonló nosztalgia-játékká nevezi ki az új Nascart, a rengeteg háttérinformáció és a hangulat az elmúlt hónapok futószalagon érkező autóversenyeinek (Viper Racing, Grand Touring, Test Drive 5) átlag-szintjére emeli a játékot.
Már csak az a kérdés: mire lesz ez elég az új trónkövetelővel, a Driverrel szemben...?

HANCU

tunk törni! Ha már a töréseknél tartunk, az előző részekből visszaköszönő módon sérülnek járgányaink, azaz ezen a téren nem történt komoly változtatás.

Mondjam vagy mutassam?

A versenyző nincs magára utalva egyetlen pillanatra sem a Nascar viadalok alkalmával, hiszen jól képzett szerelőcsapat és technikusok hada figyeli minden mozdulatát fe-szült figyelemmel. Ezt érzékeltetendő, a produkciónkat folyamatosan kommentálja egy hang, aki a csapatfőnök szerepét tölti be. Figyelme mindenre kiterjed, de olyan trivialitásokat is képes közölni velünk, miszerint épp most szállt el a motorunk, mert elfelejtettünk magasabb sebességi fokozatba váltani. Akik számára az angol beszéd nem egészen érthető, választhatják a szöveg kiírását a képernyőre, és így már biztosan tudni fogják ők is, mikor várnak a depóban egy újabb kiállásra.

A programba – a Nascar szövetség támogatásával bírva – bekerült a való élet összes komoly istállója és versenyzője, sőt, utóbbiakról életrajzot, fotót és statisztikákat is kaphatunk. Kocsink mintázatát pedig a megszokott módon pingálhatjuk át saját ízlés(telenség)ünk szerint. Mit szól majd a közönség mondjuk egy rózsaszín alaphoz, piros szívecskékkel tarkítva...?













TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P100 / 24 MB RAM / 250 MB HDD
3D-TÁMOGATÁS GLIDE
MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS

70

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

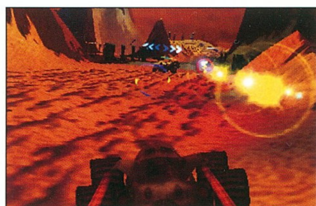
ÖSSZEHASONLÍTÁS

NASCAR RACING 1999	
F1 RACING	ZED 98/2 · 93%
GP LEGENDS	ZED 98/10 · 88%
ANDRETTI RACING	ZED 98/3 · 76%

S.C.A.R.S.

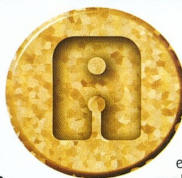
Egy „állati” autóverseny

▼ Ubi Soft





Amióta csak vannak autós programok, két stílus osztja meg a száguldás rajongóinak táborát: a profi autószimulátorok, amelyek célja a kocsi működésének minél valósághűbb modellezése, és az arcade autóversenyek, ahol szabályok nemigen vannak, s még a fizika törvényei sem érvényesülnek mindig – itt alapvetően a száguldáson van a hangsúly. Ezen stílus egyik legnevezetesebb képviselője a Micro Machines volt, amelyet azután jó néhány trónkövetelő követett. A 3Dfx-láz kitörésekor kicsit háttérbe szorultak ezek a játékok, mindenki a szimulátorokat nyúzta, amelyek végre kellően gyorsak és élethűek voltak. Mostanában viszont fölébredni látszik álmából az arcade műfaj, természetesen 3D-s köntösben. Sorozatban jelennek meg a mókás versenyek; most mindjárt kettőt mutatunk be, lássuk, melyik a jobb!



utós programoknál nem annyira jellemző a háttértörténet, a S.C.A.R.S.-ban azonban megtudhatjuk száguldozásunk előzményeit: 3000-ben járunk, a Földet pedig kilenc szuperszámítógép uralja, akik nagy unatkozásuk közepette kitalálják, hogy felesleges idejüket autók építésével és versenyeztetésével töltik. Az autók mind-mind valamilyen állatot mintáznak: elefántot, cápát, oroszlánt… Természetesen nemcsak kinézetük, hanem tulajdonságaik is mások. Rajthoz áll a brutális, nehezen irányítható vadállat éppen úgy, mint szelídebb, de fürgébb négykerekű társa is. Hogy változatosabb legyen a verseny, szuperszámítógépeink fegyverekkel is felszerelték kedvenceiket. Nekünk jutott a megtiszteltetés, hogy megkaparintva az egyik autócsodát, mindenkit lekörözve győzelmet győzelemre halmozzunk. A játék menete megszokott alapokra épít: fokozatosan küzdhetjük följebb és följebb magunkat, miközben újabb pályákat és jobb kocsikat kapunk. Mindezt egyre nehezedő versenyek során érhetjük el, s ha már belefáradtunk a gépi ellenfelek aljas trükkjeibe, megküzdhetünk az idővel vagy barátainkkal is. A pályák kinézetére nem lehet panasz: a 3D gyorsítókártyák lehetőségeit kellemesen kihasználja a program, s –bár a pályák nem hosszúak, de – változatos és színes elemeket vonultatnak fel. Összesen kilenc helyszínen bizonyíthatjuk tudásunkat, többféle időjárási helyzetben is. A hangeffekteket nem túlozták el a készítők, ellenben a zene ideális hátteret nyújt kalandjainkhoz. Az ellenfelek kezdetben nem tűnnek erősnek, néha azonban igen kellemetlen meglepetésben részesíthetnek – jobb, ha odafigyelünk rájuk, mielőtt azt vesszük észre, hogy utolsók vagyunk! Ebben a játékban nehéz napokig, hetekig elmélyülni, de nem is erre találták ki: ha lazítani akarunk egy kicsit, akkor érdemes száguldozni néhány kört a S.C.A.R.S.-szal.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–7 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

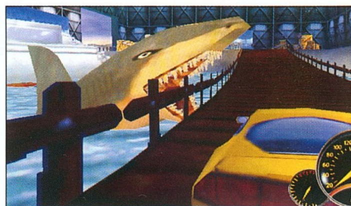
ÖSSZEHASONLÍTÁS

S.C.A.R.S.	
VIPER RACING	ZED 99/1 · 84%
NEED FOR SPEED 2SE	ZED 98/1 · 90%
TEST DIRVE 5	ZED 99/1 · 65%

Speed Busters

Ha az F1 Racing találkozik a Need for Speeddel

▼ Ubi Soft







Ki ne vágyna arra, hogy menő autókkal száguldozzon, tövig nyomva a gázt, miközben az őt üldöző rendőrökre fittyet hány? A valóságban ez azonban általában súlyos következményekkel járna, de csüggedésre semmi ok, itt van az F1 Racing engine-jét használó száguldozós őrület, a Speed Busters!

A bevezető rövid film egészen lenyűgöző: látványos, humoros, és megadja a kedvet a játékhoz, miközben utal arra, hogy mit is keresünk itt. A játék a Need for Speed-sorozat által kitaposott utat követi, azaz adva vannak gyors autók, amelyekkel – lehetőleg az úton haladva – meg kell előznünk a többi versenyzőt, miközben a rendőrséget is elkerüljük. Bár a rendőrök nem okoznak akkora problémát, mint esetenként az NFS-ben, annál inkább figyelni kell a kacskaringós, akadályokkal tarkított, szakadékokkal, hidakkal megtűzdelt területet, amit itt útnak neveznek. Másodpercek alatt az utolsó helyre kerülhetünk, ha egy pillanatra is lankad a figyelmünk. Ellenfeleink sem a kifejezett úriember típusok: kilöknek, megpörgetnek, a szakadékba löknek – még könnyű fokozaton is! Az autó mozgása már kevésbé kidolgozott, nehéz visszaszokni az arcade-jellegű vezetésre. A grafika viszont önmagáért beszél: odaláncolja az embert a monitor elé. A 3D kártyát rendesen megdolgoztatja a program a különböző effektekkel: van eső, köd, áttetsző víz, reflektorfény, és ami a legérdekesebb, különböző szörnyek mászkálnak az úton! A kaliforniai pályán például vigyázhatunk, hogy ne üssük el a dinoszauruszt, ne egyen meg a cápa, vagy ne tűnjünk el a polip karjai közt. Mindezek a dolgok állandó izgalmat és változatosságot hoznak a versenybe. Természetesen van karrier mód is, ebben az esetben autónkat folyamatosan fejleszthetjük; ha van pénzünk, újat vehetünk, amíg végül elérjük a célt, és mi leszünk a sebesség megszállottjainak királyai! Autónkat színezhetjük, mintákkal díszíthetjük, de előfordulhat, hogy csak a megnyomorított roncsot látjuk a pályán – kocsink ugyanis előszeretettel törik, és – bár viszonylag sokáig húzza –, egyrészt lelassul, másrészt utólag igencsak megkérik a szerelés árát. Érdekesség, hogy akár hatan is játszhatunk bajnokságot, így máris nehezebb elnyerni a az első helyezést, valamint karban tartani kocsinkat. A verseny alatt hallható zene abszolút illeszkedik a játék hangulatához, nagy mértékben fel is dobja azt. Az ember valóban átveszi azt a féktelenséget, ami ahhoz szükséges, hogy a legkülönfélébb vad helyszíneken száguldozzon. Egyszóval, bátran beülhetünk valamelyik járgányba és kiélhetjük ösztöneinket.



UHU

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

SPEED BUSTERS	
NEED FOR SPEED 3	ZED 98/10 · 92%
MOTORHEAD	ZED 98/6 · 88%
GRAND TOURING	ZED 99/1 · 76%

Championship Manager 3

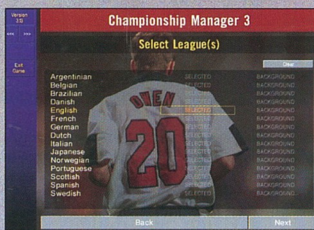
A Király visszatért!

▼ Eidos Interactive

Ami a sci-fi filmeknek a Csillagok háborúja, az a focimanager játékoknak a Championship Manager – a Nagy Öreg, aki igazán népszerűvé tette a stílust, aki egyszer s mindenkorra elhallgattatta azokat, akik rétegjátéknak titulálták a manager-programokat. Az elsöprő sikerű második rész után sokáig csak különböző kiegészítések, frissítések jelentek meg a játékhoz, így nem csoda, hogy a stílus rajongói olyan – már-már hisztériába csapó – várakozással tekintettek a harmadik rész megjelenése elé, mintha Elvis támadt volna fel egy búcsúkoncert erejéig...

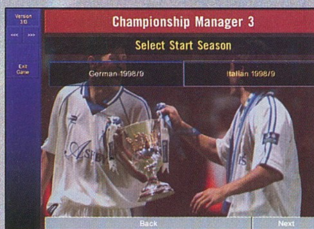


A Championship Manager mindig is az aprólékos, részletes szimulációval, a végletekig élethű játékmenettel emelkedett ki az átlagból. Most sincs ez másképp: habár sok más manager játékkal szemben itt kizárólag a csapat összeállításával, felkészítésével és a játékosok adás-vételével kell törődnünk (azaz a stadion karbantartása, hirdetések szerzése, jegyárak meghatározása, és effele pénzügyi manőverek gondja nem a mi vállunkon nyugszik), az egyszeri edző és menedzser munkáját félelmetes élethűséggel reprodukálja a játék.

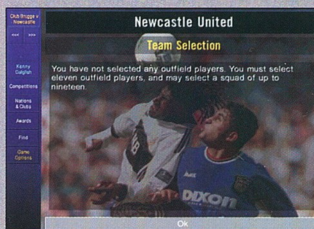


Kezdéskor mindjárt tizenöt (!) ország bajnoksága közül választhatjuk ki ténykedéseink színhelyét; a tradicionális labdarúgó nemzetek mellett olyan egzotikus fociligákat választhatunk, mint a japán, a dán vagy a norvég. Csapatunk tagjairól már-már betegesen sok információval lát el a program: egy-egy játékos futballtudását 31 féle statisztikából határozhatjuk meg! Ha ehhez hozzávesszük, hogy a program adatbázisában több ezer játékos szerepel, képet kaphatunk arról, mekkora munka áll a játék mögött... Szerencsére a rengeteg statisztika nemcsak dísznek került a játékba, komoly változás érezhető a csapatjátékban, ha eltérő tulajdonságú emberekkel próbálkozunk. A különböző taktikák olyan szinten lettek a programban megvalósítva, hogy azt egy gyakorló mesteredző is elégedetten szemlélhetné. Támadási és védekezési variációkat találhatunk ki és válthatunk valóra – de ha megbízunk a hosszú évtizedek alatt már bevált módszerekben, a program által felkínált több tucatnyi felállásból és taktikából is építkezhetünk.

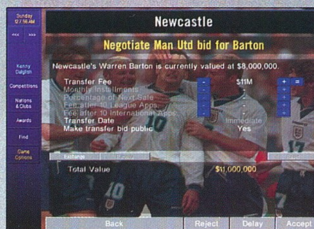
Ha összeállítottuk taktikai fegyvertárunkat, igyekezzünk hamar egységes csapattá kovácsolni a tizenegy aranylábút, hiszen hamarosan kezdődik a bajnokság! Aki járatos a foci és a focimanager programok világában is, rengeteg kellemes meglepetés fogja érni: lépten-nyomon olyan apróságokba botlunk, amelyek egy edző, illetve egy futballklub vezetője életében mindennaposak, az eddigi manager programokban azonban mégsem találkozhattunk velük. Előfordulhat például, hogy néhány játékosunkra igényt tart a nemzeti válogatott egy meccsre vagy edzőtáborra – őket ugyanúgy helyettesíteni kell, mintha sérültek lennének. Ki kell jelölnünk a játékoskeretünket (külön a bajnokságra és a nemzetközi kupaküzdelmekre), még a mezszámok elosztását is mi felügyelhetjük.

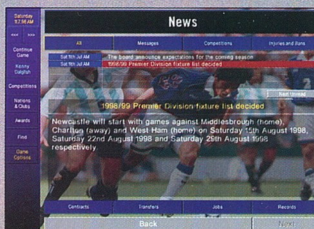












Nem egyszerű dolog bajnokcsapatot faragni a rendelkezésre álló játékosállományból. Akárcsak a valóságban, itt sem lehet egyszerűen összevásárolni a világ legjobb focistáit – de még ha ez sikerülne is, tizenegy labdazsonglőr még nem elég egy aranycsapathoz. Ha összeszokott, egymás gondolatát is kitaláló játékosokból álló gárdát szeretnénk, bizony hosszú időre a monitor elé kell berendeznünk fő életterünket. Mindenképpen megéri a szorgos munka, hiszen egy sikeres csapat vezetőjének lenni nem kis dicsőség – ám a dolognak árnyoldalai is vannak. Közismert, hogy egy focicsapat háza táján az edző munkahelye a legkevésbé stabil; elég egy komolyabb hullámvölgy vagy formahanyatlás, és vehetjük a kalapunkat... A lapátra tett manager szinte bárhol folytathatja pályafutását: több száz klubcsapat vár ránk, de elmehetünk akár egy eldugott kis afrikai országba is szövetségi kapitánynak.

Mivel kezdetben magunk választhatjuk meg csapatunkat, ez felfogható nehézségi szint választásnak is: egy harmadosztályú skót klub edzőjeként indulva nyilván kényebb (viszont nagyobb sikerélménnyel kecsegtető) a feladatunk, mint egy dúsgazdag sztáregyüttes útjait egyengetve.

Nemcsak a nemzeti bajnokságok és a különféle kupaküzdelmek szerepelnek a játékban, találkozhatunk barátságos és előkészületi meccsekkel, különböző tornákkal, ifjúsági mérkőzésekkel, kontinensviadalokkal, olimpiai selejtezőkkel, és természetesen a foci legnagyobb ünnepe, a világbajnokság sem maradhatott ki a repertoárból.

Nagyon jól sikerült a program azon része, amely a meccsek lejátszásáért felelős: nem születnek vízilabda-eredmények, ritka a gólzápor, általában a papírforma érvényesül. Ám a labda a Championship Managerben is gömbölyű, bárki legyőzheti esélyesebb(nek hitt) ellenfelét egy kis szerencse és némi tapasztalat segítségével. A Premier Manager-sorozat látványos mérkőzéseihez szokott szemeknek bántóan egyszerű a meccs kivitelezése: csak a közvetítést figyelhetjük, kép nincs.

Ezt „fogyatékosságot" ellensúlyozandó, percről percre rengeteg információval halmoz el a program a meccsel kapcsolatban, így pontosan meg tudjuk ítélni, mikor van szükség cserére vagy egy gyors ritmusváltásra a játékban.

A Championship Manager 3 egy nagyon komoly focimanager játék – egy kicsit túl komoly is ahhoz, hogy az ember „csak úgy" leüljön elé egy fárasztó nap után lazítani egy órát...

A játék komoly odafigyelést, aprólékosan kidolgozott stratégiát és a labdarúgásban taktikai oldalain való jártasságot igényel – ám, ha mindezt fel tudjuk mutatni, sok kellemes percet szerezhet nekünk a program, ami, ha nem is a leglátványosabb, de minden kétséget kizáróan a legösszetettebb, legélethűbb és legjobb focimanager program jelenleg.

VÉLEMÉNY

A focimanager játékok az ősrégi, C64-es Kenny Dalglish Soccer Manager és Footballer of the Year óta a szívem csücskei – és ezzel szerencsére nem vagyok egyedül. Jöhet real-time vagy 3D-mánia, egymást taposhatják a Quake- és Tomb Raider-klónok, akkor sem tudja semmi azt a sikerélményt visszaadni, mint amikor az embernek végre sikerül összehozni álmai csapatában a Shearer-Ronaldo csatárpárost, vagy ha a Bajnokok Ligájában döntőt játszhat... A rajongók életben tartják a stílust, annak ellenére, hogy a mai kor divatja (akcióorientáltság, 3D, multiplayer) nem igazán kedvez a PC-s managereknek. Két út látszik járhatónak a rétegjáték-státuszból való kitörésre: vagy látványossá és egyszerűvé próbálják tenni a készítők a játékot (ezt a módszert követi a Gremlin a Premier Managerrel), vagy a focirajongók népes táborát akarják megnyerni az élethűség és aprólékosság végletekig fokozásával. Ezt az utat választotta a Championship Manager 3 fejlesztői gárdája, és sikerrel is jártak! Már az elképesztő méretű és pontosságú adatbázisért érdemes beruházni a programra, hiszen a játék mellett egy teljes foci-enciklopédiát kapunk a CD-n, amin napokig el tud bogarászni egy statisztikus lelkületű focirajongó. Maga a játék pedig mindent üt, ami eddig a kategóriában megjelent. Hihetetlenül aprólékos és élethű – nem túl látványos, izgalmas és pergő, de nem is ezt vártuk tőle!

HANCU

TECHNIKAI JELLEMZŐK

89

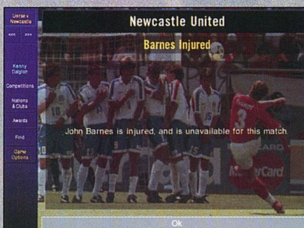
HARDVERIGÉNY P133 / 16 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS –
MULTIPLAYER 2–5 JÁTÉKOS, INTERNET

ÉRTÉKELÉS

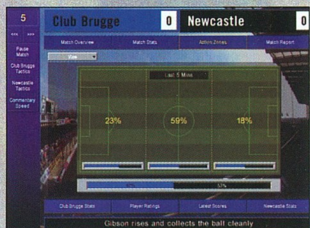
GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

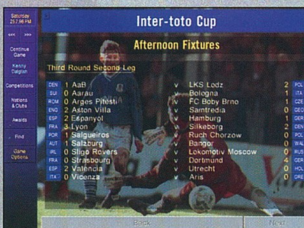
ÖSSZEHASONLÍTÁS

CHAMPIONSHIP MANAGER 3
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98 ZED 98/7 · 85%
PREMIER MANAGER 98 ZED 98/11 · 83%
CHAMPIONSHIP MANAGER 2













Michael Owen's World League Soccer 99

Műanyag foci – kissé megkésve...

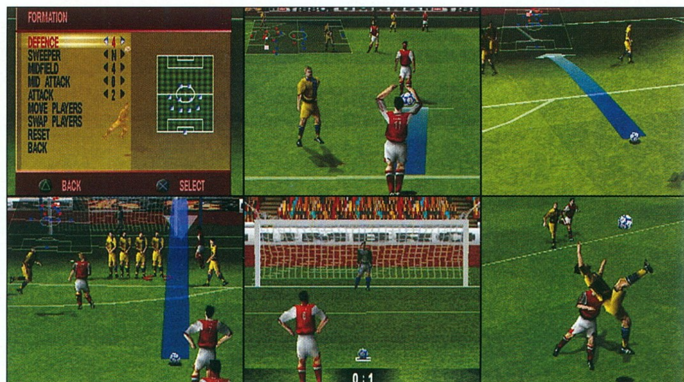
▼ Eidos Interactive



Három évvel ezelőtt a Gremlin beindított egy új sportjáték-sorozatot Actua Sports néven – ebben az első játék az Actua Soccer volt. Az ebben debütált, 3D grafikus engine révén a program mindenkit levett a lábáról, és garantált volt a siker. Azóta ez a megjelenítés lett a standard, a Gremlin és fő konkurense, az EA Sports egészen magas szintre emelte a grafikát és a mögötte meghúzódó játékmenetet is. Ezek tükrében a World League Soccer 99 egészen meglepőnek tűnik... A program felinstallálása és elindítása után egy pillanatra megáll az idő, és rémisztő sebességgel elkezd visszafelé haladni – mintegy két évet... Amikor az időutazás befejeződik és elindul egy mérkőzés, a képernyőn ismerős látvány, egy meglehetősen az Actua Soccer első részeire emlékeztető kép fogadja az embert. A felismerés meglehetősen elszomorító, mert azt jelenti, hogy egy olyan játékot próbáltak meg eladni a népszerű angol válogatott játékos, Michael Owen neve alatt, amely színvonalában meglehetősen elmarad a mai nagyok, a FIFA- és Actua-sorozat aktuális epizódjai mögött.

A játék támogatja a fontosabb 3D gyorsítókártyákat és fut 800*600 felbontásban is, de ilyenkor a hardverigénye irritálóan magas. A játékosok természetesen textúrázott vektoros formában vannak jelen, de a program alacsony felbontású textúrákat használ, így az arcok és a mezek mosottaknak tűnnek. A figurák mozgását motion capture technika alapján készítették, igen sok fázisból állnak, ami folyamatossá, hihetővé teszi animációjukat, azonban a mozdulatok palettája kissé szegényes, így hamar visszaköszönnek a már látott, ismétlődő mozgások. Ha még egy kis időt eltöltünk a felhasznált textúráknál, érdemes megemlíteni, hogy mind a pálya, mind a lelátók borításakor elég fura anyagokat használtak. Igen élénk és egymástól meglehetősen elütő színeket raktak egymás mellé egyes helyeken, ami néha inkább zavaróan hat, mint hogy a látványosságot növelje. A játék kezelése, azaz a focisták irányítása korrekt, bár kissé nehéz elsőre átlátni azt a billentyű-erdőt, amit a játékos keze ügyébe adnak, de hozzá lehet szokni, és kellően komplex irányítást tesz lehetővé. Az alapmozgásokon felül a fejlesztők 23 speciális, kombinált mozdulatot is beépítettek a játékba, de ezek kicsalogatása a játékosokból már nem egyszerű feladat. A cselek, passzok és lövések megvalósítása kimondottan jó lett a játékban, de például a becsúszás irányítása meglehetősen nehézkes, szinte sohasem sikerül „eltalálni" az ellenfelet. A grafika és az irányítás mellett a hang jelenti az üde színfoltot. A kommentár változatos és hangulatos, ezt Peter Brackley és Ray Wilkins közreműködésének köszönhetjük.

A játék neve alapján statisztika-özönt várhatunk, ebben nem is kell csalódnunk. A mintegy kétszáz csapat, az angol, skót, német, francia, spanyol és holland bajnokságok és az ismert



kupaküzdelmek mellett saját bajnokságokat és kupákat is összeállíthatunk. A játék kezelőfelülete viszont negatív meglepetést okoz a FIFA Soccerhez szokott szemeknek. A FIFA 99 után sivárnak tűnik az egyszerű, viszont elég átláthatatlan menürendszer, ahol a csapat taktikájával kapcsolatos beállításokat lehet eszközölni.

A World League Soccer 99 sajnos nem hozza azt, amit az ismert név, Michael Owen támogatása miatt várnak tőle a rajongók. A játék semmilyen téren nem mutat fel igazán kimagaslót, grafikai engine-je pedig teljesen elavultnak mondható. A FIFA 99, Actua Soccer 3, Sensible Soccer hármasához nem sikerült felnőnie a játéknak, talán majd a már régóta ígért Matchday 3 tud pezsgést hozni az állóvízbe...

CHARLIE

▶ TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P1166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

6[illegible]

▶ ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

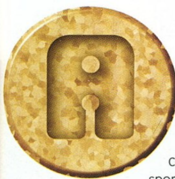
▶ ÖSSZEHASONLÍTÁS

MICHAEL OWEN'S WLS	
WORLD CUP '98	ZED 98/6 • 93%
FIFA '99	ZED 98/12 • 89%
ACTUA SOCCER	ZED 99/2 • 85%

X-Games Pro Boarder

Mégsem sznob-board a snowboard?

▼ Electronic Arts / Radical Entertainment



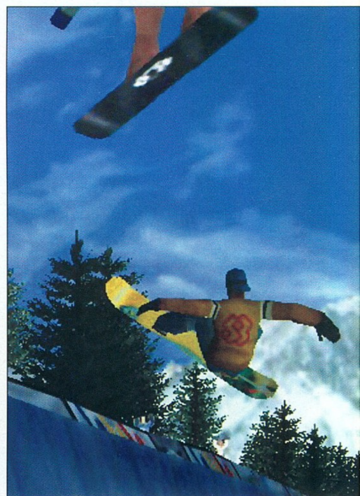
zt hihetnénk, hogy a snowboard nem hagyja nyugodni a játékkészítő cégeket, akik igyekeznek a sportág népszerűségét felhasználni annak érdekében, hogy a programjuk minél sikeresebb legyen. Az X-Games Pro Boarder mellett két másik snowboardos játék is készül, a Big Air és a Snow Wave Avalanche, amelyeket már korábban bemutattunk a ZED hasábjain.

Az Electronic Arts többi sportjátékához hasonlóan az X-Games Pro Boarder készítői is igyekeztek minél valósághűbb programot alkotni. Ennek érdekében megnyerték a snowboard világának nyolc leghíresebb versenyzőjét, akik személyesen is szerepelnek a programban. Ez dicséretes, az azonban nem, hogy a versenyzők csak és kizárólag külsejükben különböznek egymástól, a pályán mutatott viselkedésük alapján nem. Hozzá tartozik még a valósághűséghez, hogy a játék az X-Gamesre, az extrém sportok olimpiájának snowboardos versenyszámaira épül. Öt különböző számban mérhetjük össze tudásunkat a gép által irányított versenyzőkkel, vagy több gép összekötése esetén a haverokkal. A nyertes természetesen az, aki a legtöbb pontot gyűjti, illetve a legjobb időeredményt futja. Az első szám a Halfpipe, amelyben egy félcsőben, lesiklás közben kell különféle látványos elemeket bemutatnunk, amelyeket a gép pontoz. A második szám – amely a Midnight Express névre hallgat – hasonlít talán legjobban egy „normális" sportághoz, nevezetesen a síelők lesiklásához. Egy nehezítés van csak, mégpedig az, hogy a futamot – nevéhez hűen – éjszaka rendezik. A harmadik szám, a Stadium is egy éjszakai verseny, ahol rövid lesiklás után kell minél látványosabb szaltót bemutatnunk. A negyedik esemény, a Slopestyle szintén a lesikláshoz hasonlít leginkább, azzal a különbséggel, hogy nem időre megy a dolog, hanem a pályán elhelyezett akadályokon (fatörzs, korlát stb.) kell felugranunk és végigcsúsznunk, a mutatványt pedig szintén a gép pontozza. Végül az utolsó szám, a Mt. Baker Gap, amelyben egyesül az összes extrém dolog, amelyet snowboardosok csak kitalálhatnak. Ez is valamennyire a lesiklásra épül, de minden pályatartozéknak számít, beleértve a lakókocsikat is!



A játék grafikája – annak ellenére, hogy kihasználja a 3D gyorsítókat – eléggé szegényes, bár a készítők védelmében illik megjegyezni, hogy egy havas hegyoldalon nem sok látványos dolgot lehet megjeleníteni. Az X-Games Pro Boarder készítői is csatlakoztak a már említett két snowboardos játékhoz abban, hogy valódi együttesek által készített zenét raknak fel a korongra, ezzel is segítve az extrém hangulatba való beleélésünket. A muzsika itt is punk/ska keverék, érdekesség, hogy MP3 formátumban van fenn a korongon!

A játék legnagyobb hibájának azt tartom, hogy rövid távon ugyan nagyon jól el lehet vele szórakozni, de egy idő múlva kicsit unalmassá válik. Kihívás van a programban, a gép által



irányított versenyzők nagyon profin mennek, még amatőr fokozatban is, ember legyen a snowboardján, aki lépést tud velük tartani. Elég egy apró hiba, és már el is úsztak győzelmi esélyeink. Egy kicsit az az érzésem, hogy a program inkább a sportág és a versenyzők népszerűsítésére készült, nem pedig játéknak.

CARIS

▶ TECHNIKAI JELLEMZŐK
HARDVERIGÉNY P133 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS

79

▶ ÉRTÉKELÉS
GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

▶ ÖSSZEHASONLÍTÁS
X-GAMES PRO BOARDER
SIERRA SPORTS SKI RACING
BIG AIR
SNOWWAVE AVALANCHE

MAGIC & MAYHEM

TIPPEK

A klasszikus Spetcrum-játék, a Chaos készítői újabb roppant élvezetes, hosszú szórakozást ígérő játékkal lepték meg a közönséget. A Magic & Mayhem-láz még csak most van felfutóban, úgy gondoltuk hát, segítünk egy kicsit a játékkal még csak most ismerkedőknek és haladóknak egyaránt néhány hasznos tippel, valamint egy részletes táblázattal.

◆ A totemek igen erős varázslatok, de megvan az a hátrányuk, hogy Lightninggal, Meteor Showerrel vagy Stormmal egyszerűen és veszélytelenül el lehet őket pusztítani. Ennek érdekében varázsoljunk egy Magic Eye-t a totem tetejére (rövid gyakorlás után sikerülni fog). A támadó varázslatokkal először a Magic Eye-t kell az ellenségnek elpusztítania, így totemünk tovább bírja a gyűrődést.

◆ Ha egy Place of Power körül túl sok az ellenség, használjuk magunkra egy Earthbind varázslatot, majd nyomjunk el egy Tornádót. Mindenki elszáll, mi ott maradunk, és nincs más dolgunk, mint elfoglalni a Place of Powert, majd megkezdeni a manatermelést...

◆ Ha tudni szeretnénk, hogy mi zajlik egy bizonyos területen, de nem akarjuk, hogy felderítőnket megölje az ellenfél, tegyünk egy Wraith-t egy olyan helyre, ahol nem lehet megközelíteni (pl. a tetőre).

◆ Ha tudjunk, hogy Wraith-ek vannak a közelben, de gazdájuk nem akar támadni, varázsoljunk egy Lure-t az egyik lényünkre, és hajrá!

◆ Totem of Pesilence-szel fertőzzünk meg egy Wraith-t, majd küldjük be az ellenség közé. Lényünk ezután láthatatlanul terjeszti a kórt... Haste-tel vagy Ornithopterrel tovább növelhetjük szerencsétlen vírusgazda Wrath-ünk hatékonyságát.

◆ Ha személyes testőrre vágyunk, a legjobb választás egy Excaliburral, Iron Skinnel és Bloodlusttal felszerelt krokodil. Ennyi manáért keresve sem találhatnánk erősebb lényt. Valamilyen gyógyító mágiával felszerelkezve nincs olyan, ami el tudná pusztítani őket.

◆ Ha muliplayerben mókázni szeretnénk egy kicsit, a Place of Powereket Wraith-ekkel foglaljuk el, így az ellenség nem látja, hogy áll rajta valaki...

◆ Ha ellenségünk Basiliskekkel támad, mindig legyen nálunk valamilyen gyógyító mágia, különben belehalunk a mérgezésbe! Ha esetleg úgy döntünk, hogy mi











próbálkozunk a Basiliskes taktikával, legyen mindig nálunk Haste, Invisibility és Iron Skin, hogy lényeink tovább éljenek.

◆ A Starcraftban megismert Zergling-rushnak is van megfelelője a Magic & Mayhemben, ez pedig nem más, mint a Bat-Hassle, azaz rengeteg denevér ráküldése az ellenségre (ez több hullámban különösen hatékony). Ha minket támadtak volna meg ilyen taktikával, Gorgon Stare-rel vagy Iron Skinnel elég időt nyerhetünk, hogy legyűrjük a rengeteg denevért. Ha ezek nem állnak rendelkezésre, kétségbeesésünkben még egy magunkra varázsolt Tornadóval is elmenekülhetünk a helyszínről.

◆ A kevés manaköltségű lények közül egyértelműen a Faun a legerősebb.

◆ Élőhalottak ellen a legjobb megoldás a Bury, de ha nincs közöttük Wraith, bármilyen tűzalapú varázslat is segíthet.

◆ A játék legerősebb lénye a Champion of Chaos; ha egy ilyet látunk közeledni, próbáljunk meg Buryvel védekezni ellene, ha ez esetleg nem jönne be, akkor a Gorgon Stare + Lightning kombináció is segíthet. Ha sehogy sem tudjuk megölni, akkor fussunk, amilyen messzire csak tudunk...

◆ A legpusztítóbb támadó varázslat a Judgement, amellyel akár 50(!) ellenségeit megölhetünk egyszerre!

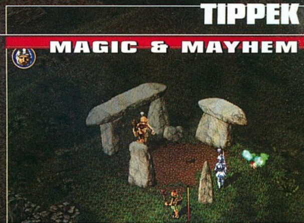
◆ Vigyázzunk azokra a lényeinkre, amelyek feje fölött glória vagy korona látható. A koronával rende lkezők – amellett, hogy kétszeres sebzéssel és életerővel rendelkeznek – képesek a hasonló fajú lényeket átállítani saját seregükbe.

◆ Nagy tömegű Főnixszel őrületbe kergethetjük az ellenségünket. Ha megöl egyet, az felrobban, és az összes lény sebződik a környéken, kivéve természetesen a többi Főnixet.

◆ A Raise Dead segítségével nemcsak felélesztjük a halott lényeket, hanem élőholttá is alakítjuk! Ez azért hasznos, mert az élőholt lényeken minden más kreatúra csak harmadannyit sebez. Egy élőholt Krokodil vagy Kentaur igen kemény ellenfél tud lenni!







A táblázattal azok számára szeretnénk segítséget nyújtani, akiknek problémát okoz a megfelelő idéző varázslatok összeválogatása. Az alábbi táblázat – amely a megidézhető szörnyetegek paramétereit tartalmazza – akár egyjátékos, akár multiplayer üzemmódban használható és sok segítséget nyújt a varázslótanoncoknak.

Lény neve	Manaköltség	Életerő	Sebzés közelharcban*	Távolsági fegyver sebzése	Élőhalott (i/n)	Repül (i/n)	Nagyméretű (i/n). **	Van-e keze (i/n). ***	Látótávolság	Varázslat-ellenállás	Intelligencia	Bátorság	Sebesség gyalogszerrel	Sebesség repülve	Mennyi ideig lángol a lény, ha meggyullad	Mennyit sebződik a lény a tűztől	Súly	Egyéb képesség
Varázsló (a játékos)	–	–	5	–	n	n	n	i	15	50	50	30	20	–	100	9	4	Használhat varázslatokat
Basilisk	11	21	60	–	n	n	n	n	15	11	5	13	14	–	90	1	2	Mérgezést okoz
Bat	6	40	3	–	n	i	n	n	12	5	6	4	25	25	50	5	1	Kis réseken is átfér
Brownie	7	50	4	4	n	n	n	i	15	22	45	3	7	–	80	3	2	
Centaur	39	240	14	10	n	n	i	i	15	20	26	22	15	–	140	7	6	
Champion of Chaos	175	355	40	–	i	n	n	i	15	50	35	47	25	–	100	11	8	Pestist okoz
Champion of Law	175	536	40	–	n	n	n	i	15	50	40	47	21	–	100	10	8	Kővé változtat
Crocodile	51	360	18	–	n	n	i	n	15	5	4	30	10	–	80	9	6	A víz alatt is tud haladni
Dragon	175	540	24	20	n	i	i	n	15	45	50	40	16	21	50	13	8	Tüzet fúj
Elf	13	70	7	7	n	n	n	i	15	13	24	8	6	–	100	3	3	
Faun	15	90	17	–	n	n	n	i	15	10	28	20	7	–	100	3	3	
Griffin	104	440	22	–	n	i	i	n	15	30	15	38	8	25	160	12	7	
Hellhound	33	220	13	–	n	n	i	n	15	27	9	24	11	–	160	5	5	Tekintete bénít
Hero	61	300	23	–	n	n	n	i	15	40	18	50	11	–	60	7	6	Plusz sebzés sárkányokra
Magic Eye	9	125	–	–	n	n	n	n	15	6	1	1	–	–	70	8	1	Látja a láthatatlanokat
Manticore	79	350	30	5	n	n	i	n	15	25	8	44	10	–	180	6	7	
Phoenix	18	80	11	–	n	i	i	n	15	18	7	16	9	21	0	0	3	Ha meghal, felrobban
Redcap	14	110	8	5	n	n	n	i	15	9	17	11	4	–	100	3	3	Ha megöl valakit, gyógyul
Skeleton	11	30	14	–	i	n	n	i	13	16	3	45	11	–	40	3	2	
Troll	32	420	16	–	n	n	n	i	15	10	10	26	11	–	120	10	7	
Unicorn	32	200	10	–	n	n	i	n	15	32	13	6	32	–	160	5	5	Plusz sebzés élőholtakra
Vampire	80	130	15	–	i	i	n	i	15	23	18	33	10	25	70	12	4	Denevérré tud változni
Wraith	38	75	7	–	i	n	n	i	15	34	12	15	7	–	0	0	1	Láthatatlan, tűzálló
Zombie	17	90	4	–	i	n	n	i	15	5	2	35	9	–	30	7	4	

** (ha a lény nem élőhalott, a többi élőhalott ellen csak 1/3-ot sebez)*
*** Az ilyen lények nem képesek átférni kisebb nyílásokon*
**** Csak a kézzel rendelkező lények képesek a tárgyakat felvenni*

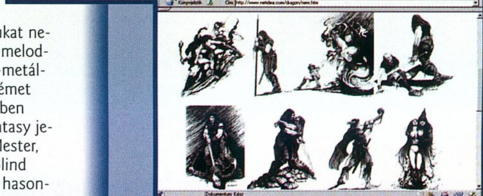
Netböngésző

Üdvözlet az e havi Netböngésző rovatban! Most is igyekszünk csupa érdekes és hasznos ismeretanyaggal, látogatásra érdemes homepage-ekkel szolgálni minden álmatlanságban szenvedő sorstársunknak. Zenével kezdjük, humorral folytatjuk, majd a végére egy kis csemegével szolgálunk minden aktív és inaktív mozilátogatónak.



Blind Guardian homepage: http://www.dd.chalmers.se/~f94jowe/bg/home.html

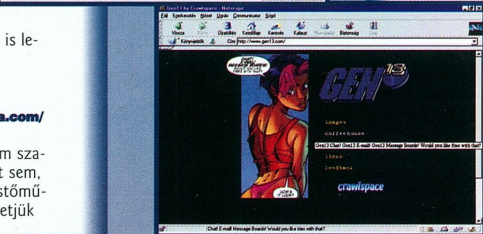
Kezdésnek álljon itt egy igen érdekes zenekar oldala. A stílusukat nemes egyszerűséggel csak power-melodic-speed-fantasy-progressive-elf-metálnak tituláló, 1985-ben alakult német csapat zenéjében és dalszövegeiben megtestesíti mindazt, amit a fantasy jelenthet. Feltéve, ha ismerjük a Mester, J. R. R. Tolkien műveit, mivel a Blind Guardian – sok más zenekarhoz hasonlóan – nem kevesebbet tűzött ki célul maga elé, mint hogy megzenésítse a Szilmarilok és a Gyűrűk Ura történéseit. Az igényesen megtervezett oldalon naprakész információkkal gazdagodhatunk a csapat viselt dolgait illetően, megtekinthetjük eddigi és készülő műveiket a dalszövegektől a lemezborítókig. A rendkívül gazdag és illusztris oldalon csemegézve akár az együttes videoklipjeit és koncertfelvételeit is lementhetjük. Mi tagadás, megéri!





Les Evans fantasy festőművész homepage-e: http://www.netidea.com/dragon/dragon.htm

Ha már a fantasynél tartunk, nem szabad kihagyni a következő site-ot sem, ahol egy neves és tehetséges festőművész, Les Evans munkáit tekinthetjük meg. Az oldal kinézetre kissé puritán, ám az egyszerű külsőségek közt mesés és csodálatos képek garmadájával lehetünk gazdagabbak. Erről nincs mit tovább beszélni, látni kell! Érdekesség, hogy számos, kisebb-nagyobb hangfájlt is le lehet tölteni az oldalról, .mid formátumban. Ezek mind-mind kapcsolódnak a műfajhoz, kellemes aláfestésül szolgálhatnak a képek nézegetése közben.



Kenny and Ruth's Artist Discovery Gallery: http://www.krweb.com/pages/channels/gallery/Channel_Gallery.html

Egy kicsit könnyedebb, de nem kevésbé látványos galériát kínál a fenti homepage. Kategóriákra szétbontva fantasy, pin-up, general, modern stb. képek közül csemegézhetünk. Az oldal alján számos linket találhatunk hasonló „kiállításokhoz", s az egyes művészek saját oldalaira is vezetnek kapcsolatok. Az egész rendszer gyors, könnyen kezelhető, de ha elhatározzuk, hogy letöltjük a képeket, szerelkezzünk fel egy jókora winchesterrel...



H.R.Giger homepage-e: http://www.giger.com

Egy másik, nem kevésbé ismert, világhírű művész, Giger. A többek szerint elmebeteg, démonok megszállta művész mára befutott, sikeres ember, de hogy milyen nehéz volt idáig az út, mennyi kudarcban, csalódásban és elutasításban volt része, arról is olvashatunk itt. Maga az oldal rendkívül megkapóan visszaadja Giger sötét, komor, szürrealisztikus világát. Aki nincs abban a szerencsés helyzetben, hogy rendelkezik egy-két borsos árú Giger-albummal, az kárpótolhatja magát, ugyanis a mester legtöbb műve megtekinthető az oldalakon. Láthatjuk, hogy ma már milyen elképesztő összegekért cserélnek gazdát egyes művei, s bepillantást nyerhetünk az Alien és a Batman mozifilmek előkészületeinek kulisszatitkaiba is – a két sikerprodukció egyes részleteinek megálmodása is a művész nevéhez fűződik.

A GEN13 képregény-sorozat homepage-e: http://www.gen13.com/

Grafikai körképünk végére egy egészen más stílus furakodott be. Hazánkban csak most kezd teret hódítani magának a külföldről bejövő képregény-őrület, de egyelőre még csak a kisgyerekek körében. Nem árt azonban tudni, hogy a Pókember kalandjain és Spawn gyermeteg képkockáin kívül léteznek felnőtt képregények is, s itt egyaránt kell gondolni a szokványostól eltérő sztorivonalra és az itt-

ott pikáns részletekre is. Ezen képregények tengeréből emelkedik ki mind ötletességében, mind színvonalában a GEN13, amely hosszú évek óta toplistás az Államokban. A site-on megtekinthetjük a legfrissebb epizódok néhány kockáját, belekukkanthatunk az archívumba, s részletes galériát kérhetünk az egyes szereplőkről is. Többek közt cybercafé, azaz chatroom is működik itt, ahová már csak azért is érdemes benézni, hogy hüledezzünk, milyen értékekre tartják – példának okáért – a GEN13 öt évvel ezelőtti januári számát a megszállott gyűjtők.



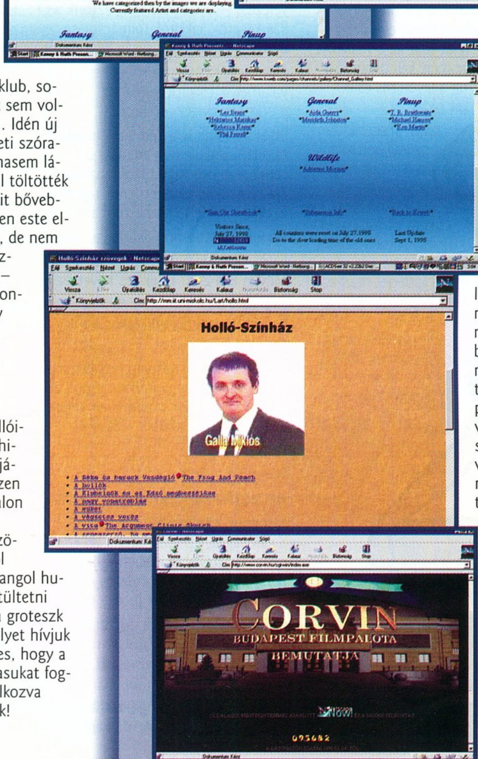
Az E-Klub homepage-e:
http://www.e-klub.hu/
Melyik hazánk, ezen belül Budapest legrégebbi múltra visszatekintő rock-klubja? Nem kell találgatni, természetesen az E-Klub. A mára félig techno-house diszkóvá avanzsált műintézmény idén tavasszal ünnepeli fennállásának 28. (!) évfordulóját. Amikor megalakult a klub, sokan közülünk még édes álmok sem voltunk szüleink gondolataiban... Idén új köntösbe öltöztették a népligeti szórakozóhely homepage-ét, és sohasem látott mennyiségű információval töltötték fel a klubbal kapcsolatban. Akit bővebben érdekel egy vidám, felhőtlen este eltöltése Pest egyik színvonalas, de nem méregdrága helyén, itt megnézheti, mikor érdemes elmennie – legyen szó akár Iron Maiden koncertről, akár Irigy Hónaljmirigy szülinapi partiról...



A Holló Színház szövegei:
http://mm.iit.uni-miskolc.hu/Lart/hollo. html
Sokan nem is sejtik, hogy szállóigéik, mozdulataik, amelyeket hitük szerint ők találtak ki, valójában honnan is származnak. Ezen az egyszerűen elkészített oldalon megtalálható a Holló Színház összes publikált darabjának szöveganyaga. A Holló Színházról azt kell tudni, hogy kizárólag angol humoristák műveit igyekeznek átültetni magyar nyelvre, s poénjaikra a groteszk szó a leginkább jellemző. Az ilyet hívjuk angol humornak. Nem kétséges, hogy a szövegeket olvasva sokan a hasukat fogják a nevetéstől, mások csodálkozva néznek fel: jé, ezt tőlem lopták!

A L'art pour l'art Társulat homepage-e:
http://mm.iit.uni-miskolc.hu/Lart/index.html
Az angol fekete humor másik jeles magyar képviselője az előzőnél jóval ismertebb L'art pour l'art Társulat. A Besenyő család történeteivel váltak híressé kis hazánkban, de az oldalt böngészve számos olyan motívum bukkan elő, amely egyetlen TV-műsorukban sem szerepelt. Akik aktívan eljárogatnak a társulat előadásaira, azoknak lesznek ismerősen visszaköszönő epizódok. A L'art pour l'art Társulat ex-frontembere, Galla Miklós ma már csak a Holló Színháznak szenteli életét, de a show megy tovább nélküle is Laár András és Dolák-Saly Róbert vezetésével.

A Corvin Mozi homepage-e:
http://www.corvin.hu/cgi-win/index.exe
Végezetül: íme a beígért mozi. Biztos kevés olyan ember akad a ZED olvasói között, aki ne hallott volna Budapest egyik legnívósabb (és legdrágább) mozijáról. Ám azon kívül, hogy hetente akár többször is beülünk a kényelmes bíborszínű fotelekbe, a szerényen Filmpalotának titulált intézmény számos meglepetéssel tud szolgálni. A nyitóoldalról ajánlatos elbandukolni a filmszínház történetét bemutató részlegbe, ahol többek között arra is választ kapunk, milyen is volt a mozi kívülről és belülről a szovjet megszállás alatt. A képekkel és szöveganyagokkal gazdagon illusztrált oldalak mellett az éppen aktuális filmbemutatókról és a még műsorra nem tűzött előadásokról is olvashatunk.



Nos, ennyi fért bele a mostani Netböngésző rovatba. Remélhetőleg minden olvasónknak sikerült néhány érdekes helyszínt bemutatnunk – a következő hónapban ismét találkozunk!

ZOTYO

PCZED@ZED.HU • HTTP://WWW.ZED.HU

Levelezés

Sziasztok! Régóta húzódó kötelességemnek teszek eleget ebben a levelezésben: végre sorra kerülnek a hosszú hetek óta halmozódó, postán küldött olvasói levelek. Ne értsétek félre, természetesen semmiféle hátrányos megkülönböztetés nem jár azoknak, akik papíron és nem e-mailben küldik el levelüket, csak rá kell vennem magam, hogy gépeljem le... Az e havi két oldalon ilyen levelek lesznek, a megkésett válaszokat szánom-bánom.

SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27

▼ Alan

Ez az első levelem (de nem az utolsó). Alan vagyok. Internetem sajnos még nincs, ezért nyomtatásban küldöm el, remélem, nem haragszol. Az első számtól előfizető vagyok, így sok jót és rosszat tapasztaltam meg a Zed magazinnal kapcsolatban. Eme hivatalos bevezető után jöjjön a megalevél:

Zed! A levelezés mostantól kezdve remek lesz, hisz itt vagyok én. Eddig se volt rossz, de a levelek színvonala igen alacsony, semmiről sem szólnak.

Csak a beérkező levelekből tudok válogatni. Írjatok olyanokat, amiket szívesebben látnátok a levelezésben!

A Gondolatébresztő rovatra írt levelek viszont elég jók. Nem tudom, mennyi levelet kapsz, biztos van pár hosszabb és tartalmasabb is közöttük. Remélem, még mindig válaszolsz mindre, ahogy ígérted. Ilyenekre lenne szükség. Tudom, kevés a hely, meg sok a probléma, meg nincs kedved begépelni azt a rohadt sok levelet (bár az e-maileket nem is kell). De mért kell olyan ló betűkkel írni, ha a levelezés csak két oldal?

Nem írhatunk hangyányi betűkkel, mert csak nagyítóval lehetne elolvasni. Épp' most olvastam egy levelet, amely szerint ki kellene hagyni néhány fölösleges részt az újságból, pl. a híreket, a cheateket és a levelezést. Két oldalt még elviselnek azok is, akik nem kíváncsiak mások leveleire.



Íme egy fantasztikus ötlet: a CD-n is van hely. Remélem, ezt a levelet is felteszitek. Ez a megoldás azért remek, mert így tért kapnak az olyan levelek is, mint amilyen én vagyok.

Te egy levél vagy? ☺ Na de komolyan: szorítunk helyet a CD-n az ehhez hasonló leveleknek, ha majd egynél több érkezik belőlük. Amíg csak Te írsz megalevelet, addig elfér itt a levelezésben is.

Több véleményt ismerhetnénk meg a Gondolatébresztő témáiról. Nagyon jó lenne. Az újságba meg bekerülhetnének a vicces, de rövid levelek. Ha kevés, akkor majd én írok. Ha pedig felteszitek a CD-re a levelemet, biztosan fog más megalevélőrült is írni. Ismerek párat.

Hajrá!

Hát igen, játékmagazin. Sok-sok demo. Ez nem baj, kellenek is. De! Lehetne a demók mellett a korongon levelezés, vicces történetek, sztorik a szerkesztők, cikkírók tolmácsolásában, mindenfélék az újság készítőiről.

Ötlet továbbítva, ha megihleti valamelyik cikkírót, akkor az eredmény olvasható lesz.

Ettől alakulna ki a Zed igazi hangulata, ettől alakulna az arculata. Lehet stábfotó vagy titkolózhattok is. Az olvasók is küldhetnének rajzokat, ezeket is fel lehetne pakolni a CD-re.

Ennek nincs semmi akadálya, rajzoljatok és küldjétek el.

Milyen is a Zed? Értékelés következik:

Grafika: nincs túl sok, poén még kevesebb, nem elég aprólékos a nagy részük - 62%

Képek: néha túl sok van belőlük, a háttérbe nem nagyon kéne tenni, a színek néhol nem stimmelnek teljesen, egyébként szuper – 89%

Design – 99%

Hangulat – 58%

Helyesírás: kicsit sok a hiba – 84%

Tartalom: néhány dolog nem fedi a valóságot, ezeknek utána kellene nézni, a játékokat jobban kellene tesztelni, egyébként érdekes és új információkhoz lehet jutni - 81%

Na, elég a dicséretből. Jöjjön hát a probléma, amely az utolsó, nagy lökést adta, hogy ilyen építő jellegű kritikát írjak.

Objektivitás. Ezt hangoztattátok az újság beindításakor, de sajnos a cikkírók elfeledkeztek róla. Amikor kezembe vettem a ZED 10. számát, kíváncsi voltam, mit írtok a Dune 2000-ről. Jól lehúztátok. Szerintem alapos tesztelés nélkül ne írjunk cikket egy játékról. Nem tudom, ki írta a cikket, lemaradt a neve, de véleményem szerint nem játszott túl sokat hard fokozaton, de még normálon se. A gép AI-ja meglepően jó ebben a játékban. A Starcraftét és a TA-ét is veri. Igaz, hogy technikailag nem hozott újítást, a küldetések is hasonlóak a Dune 2-éhez, de az AI-ra ne panaszkodjon senki! A hangulata is remek, kicsit ugyan lassúnak tűnik a játékmenet, de ez inkább előny, hiszen ez nem akció, hanem stratégia. A design, a videók, zenék, hangok mind nagyon profin vannak megcsinálva.

Remélem figyeled, hogy mennyi objektivitás volt ebben a bekezdésedben... Egy játékról objektívan kb. annyit lehet leírni, hogy feltelepítve mekkora helyet foglal el a winchestereden. A Te ízléseden, érdeklődéseden, ügyességeden múlik, hogy szép-e, unalmas-e vagy hangulatos, lassú-e vagy gyors, könnyű-e vagy nehéz. A ZED úgy törekszik objektivitásra, hogy több véleményt is leír a legtöbb játékról, ezekből össze lehet rakni egy viszonylag objektív képet.

Fájt, hogy egy ilyen remek játékot 78%-ra értékeltetek. Kérlek, próbáljatok meg objektívan értékelni és ha az AI-ról írtok, akkor azt a legnehezebb fokozatban nézzétek meg.

Nem igaz minden játékra, hogy a legnehezebb fokozatnak jobb lenne az AI-ja, sőt, inkább irreálisan nagyok, gyorsak, erősek az ellenfelek, ettől nehéz lenyomni őket, de nem okosabbak. Legalábbis én így tapasztaltam. A Dune 2000-re sokadszor visszatérve: ha azt nézed, hogy a nagy nyugati lapok 60-62 százalék körül értékelték, mindjárt többnek tűnik a mi 78-unk...

A Quake-klón specialista:

SzerbBUSZ ender.EDGE!

Nagyon tisztellek, hisz nem vagy lamer a Quake témában, mint sokan mások, de ha valamit nem tudsz, azt ne találd ki, mert lehet, hogy valaki tudja és akkor nem marad megtorlás nélkül. Nem hagyhatom, hogy az olvasók a téves információkat jegyezzék meg.



A ZED 9. számában a 33. oldalon található Miért éppen a Quake? című cikkedet olvasva elképedtem. Igazad van, hogy multiplayerben most a Quake a legjobb. Érveid közül az egyik nagyon jó: az, hogy a Quake régen jelent meg, így most egy átlaggépen nagyon gyors. Ettől az egyetlen dologtól a legjobb a Quake, a többi halandzsa. Az Unreal sokkal, de sokkal jobb multiplayerben, csak még kicsit lassú az átlaggépeken.

Emlékeztetnélek a fent említett objektivitásra... Mitől is jobb az Unreal?
Attól, hogy Neked jobban tetszik.

A Quake sem számolja a figura külön részeit, pont ugyanúgy működik, mint az Unreal. Látom, nem szoktál QuakeC-t programozni, hiszen a rakéta becsapódásából nem indulnak el repeszdarabok, hanem egyszerűen megnézi a robbanás helyét és a távolság alapján számítja ki a sebzést. Az életszerűséget hagyjuk, hiszen a valós életben a rocket jump nem lehetséges, az ember egy pisztolylövéstől meghalna és a levegőben úszás fizikai képtelenség. Ezeknek a játékoknak nincs semmi közük az életszerűséghez. A rocket jumpot egy játékba sem tették direkt bele, a fizikai modellből adódik. Mellesleg az Unrealben a fizikai modell sokkal jobb. Ha egy robbanás szétszaggat valakit, akkor a darabjai úgy repülnek szét, ahogy a robbanás ellöki őket, amíg a Quake-ben csak véletlenszerű irányokba repülnek a darabok.

Azt mondod, hogy a sok fegyver hátrány. Ezt nem értem. Szerintem a sok fegyvertől csak változatosabb és izgalmasabb lesz a játék. Igaz, az Unrealben sem elég kidolgozottak a fegyverek.

Ha nem játszol sokat egy játékkal, akkor ne írj róla tippeket (Unreal tippek). Látszik, hogy a fegyvereket nem igazán ismered. Jó, a legtöbb stimmel. De a dispersion pistol nem a legjobb, hiszen szinte lehetetlen eltalálni vele valakit. Az ASMD alapban egy közepes pontlövő fegyver, másodlagos funkciója ugyanez lassabb változatban. De ha a lassút eltalálod a gyorssal, akkor hatalmasat robban. Ennek a fegyvernek ez a lényege. A falk cannon nem shotgun, hanem egy nagyon erős fegyver, alaphelyzetben eléggé széttartó, pattogó lövedékeket lő, másik lövése pedig egy repeszgránát, amely a Quake-kel ellentétben valódi repeszdarabokra esik szét. Ennyi, a többi OK:

Összességében viszonylag jó cikkeket írsz, de nézz utána annak, hogy igazat írsz-e!

Kösz.

3DFX mánia: A 3DFX jó, szép, nekem is van már, de ne akarjuk, hogy minden játék tele legyen teljesen fölösleges effektekkel, ami szinte már az életszerűséget rontja. Nem szeretem, ha valaki minden játékban lens flare-t akar látni (inkább nézzen a Napba). Ezt csak Rossz Szektornak írom le, a Commandos-ról írt cikke miatt. Kedves Rossz, neked csak annyit üzenek, hogy a Commandos-hoz lehetetlen írni 3DFX támogatást, a lens flare pedig fölöslegesen rontaná el (és lassítaná le) eme cool játékot.

Zárul Miki Mókatára:

Ennyi, remélem, megfogadjátok tanácsaim. Bocs, hogy szinte csak a negatívumokat írtam le, de mindenre megadtam az orvoslás módját. Különben is minek írjam le azt, ami jó, azon úgysem kell változtatni. Szerintem nem bántottam meg senkit, hiszen ezek csak apró jó tanácsok voltak.

Most az olvasókhoz egy pár gondolat. Hé! Igen, Ti! Írjatok sokat, hosszúakat, tartalmasakat, vicceseket. Küldjetek képeket, grafikákat, akár lemezen is. Nem kell félni, nem kerültök be az újságba. A CD-n elfér.

Ja, Zed, azért ne minden levelet tegyetek fel, szortírozd őket színvonal szerint, a vicceseket mindenképp tedd fel, meg az én leveleimet is ☺ (Argggghhhhh! Egy smiley! Jaj! Utálom őket!)

Más nem jut eszembe, csak ennyi, bár három oldal már megalevélnek számít, de a CD-n egy nagyobb is elférne. Na jó búcsúzom, legyetek jók (Te is, Rossz Szektor)! Legközelebb megpróbálok valamilyen vicces levelet írni.

Jöjjön még néhány e-mail is, hogy azok se maradjanak ki teljesen.

▼ BoGey

Hi Miss (vagy MRS.) Zed!

Boldog egyéves szülinapot!

Köszi.

Néhány kérdés: 1.: Lesz-e stábfotó?

Egyszer biztos. Most, hogy Hancu a főszerkesztő, a stábfotó sorsa azon múlik, hogy Ő mennyire szégyenlős. ☺
(OK, akkor most elkezdünk számolni, és a századik stábfotó-követelő levél után beállunk a fényképezőgép elé! - Hancu)

2.: Mi az igazi neved?

Zed. Ez a név ugyanúgy hozzám tartozik, mint a valódi nevem, vagy mint az, amit a neten használok.

▼ Pintér Eduárd

Előfizetőtök vagyok, de szerintem van néhány hiba az újságotokban. Pl.: túl sok a fölösleges oldal (pc erotika, előfizetési akció, lapszemle, pályaszerkesztés, levelezés). Lehetne egy oldalt szánni a kódoknak. Kevés a havi játékismertető, túl sok az előzetes, amiről úgyis írtok később. Egyébként tetszik az újság, remélem, visszaírtok.

Na, erről a levélről beszéltem fentebb. Kedves Eduárd! Ha nem lenne Levelezés, akkor bizony nehezen válaszolhatnánk Neked.

▼ Csombi

Sajnálattal olvasom, hogy még csak a 9. szám található a Web oldalatokon.

Ez a levél azért kerül be a Levelezésbe, hogy legyen valami jó okom a következő mondatra. Figyelem! Eddig teljesen jogosan szidalmaztátok a web oldalunkat. Ennek vége! Tessék menni és megnézni, szép is, meg új is - mostantól ezt lehet szidni...

A Settlers 3-ban miért gyártanak a vasöntödében disznót?

Egy újabb „klasszikus" kérdés...
Azért művel furcsa dolgokat a Settlersed, mert kalózmásolat, és a beépített másolásvédelem szórakozik veled. Játssz az eredetivel, ott minden működik!

▼ Draven

Draven! Veled már az első számok egyike óta levelezgetünk. Visszaeső vagy! Ezzel – mint jó ómennel – zárjuk a Levelezést.

Hát már rég írtam neked, de most megint elkaptam a billentyűzetet, hiszen van valami, amit kedves játékostársaimnak figyelmébe szeretnék ajánlani. Szóval, itt most a magyarországi FIFA fanekhez szólnék, mivel elkészült hazánk első az EA SPORTS féle FIFA sorozattal foglalkozó honlapja, a FIFA.HU. Itt mindent megtalálhattok, ami a játékhoz kell: mezek, cipők, stadionok, még a magyar PNB is. Tehát ha valaki közületek ilyen típusú maniac, akkor most azonnal lője be a browserét. A cím: http://fifa.covysoft.net.

Van még más is. Mikor valamelyik számban olvastam Király Gábor levelét, rájöttem, nekem is ki kell mondanom az igazságot ☺ és azt hiszem, ezt nagyon sok olvasó nevében mondom. Zed! Mi az olvasók, totálisan odavagyunk érted! Én már a Lara játékfigurát is a szemétbe dobtam az újság kézbevételekor. ☺

Hűha...

A másik pedig az, hogy láttam, megint kialakulóban van valami az újság széle táján. Csak nem az a szem lesz a ZED archívumról? Ha esetleg igen, akkor azt hiszem, enyém a 1999. legélesebb szemű olvasója díj ☺

Előbb hadd írjunk ki valami versenyt, csak utána osszátok el egymás között a díjakat, OK?

Ha beraksz a levelezésbe, akkor thanx! Ha meg nem, akkor köszi, hogy időt szántál rám! ☺ Hűséges olvasótok, Draven

Egy hűséges olvasóra, levélíróra mindig... ☺
Csók mindenkinek!

ZED, *zed@zed.hu*

Játékok negatív főszereplővel

E havi Gondolatébresztőnkben egy kicsit visszakanyarodunk a rovat legelső, tavaly áprilisban felvetett témájához, a játékok és az erőszak kapcsolatához. Tavaly ugyanis átsiklottunk egy fontos dolog felett: nem adtunk választ arra a kérdésre, hogy miért jelenik meg manapság egyre több olyan játék, amelyben a „rosszfiút" kell a játékosnak megszemélyesítenie. Ebben a cikkben ezt a problémát járjuk körül.

Carmageddon, Postal, Dungeon Keeper, Grand Theft Auto, Gangsters, Thief. A felsorolt játékokban két dolog közös: mindegyik az utóbbi 1,5-2 évben került a boltokba, és mindegyikben egy-egy megátalkodott gonosz főhős szerepébe élhettük bele magunkat. Az utóbbi időkben egyre több ilyen jellegű játékot láttunk, és úgy tűnik, hogy a jövőben is várhatunk hasonló programokat (legjobb példa a várva várt Dungeon Keeper 2). Mi indítja a cégeket arra, hogy „gonosz" játékok fejlesztésére és reklámozására költsenek pénzt? Miért lesz kasszasiker egy-egy ilyen programból? Mielőtt ezekre a kérdésekre válaszolnánk, tekintsünk vissza a múltba, és nézzük meg, milyen út vezetett a Zorktól a Carmageddonig.

Történelemlecke

A legelső számítógépes játékok szinte kivétel nélkül a klasszikus „egy jófiú sok rossz ellen"-elvet követték (Wizardry, Zork). A Spectrumon megjelent lövöldözős és verekedős játékok (Running Man, Stormlord) is ezt az irányvonalat követték, később azonban már egyre több olyan (általában stratégiai) program is napvilágot látott, amelyben a játékos maga választhatott, melyik oldalra áll. Ezek a programok érdekes tapasztalattal gazdagították a játékok managereit és fejlesztőit: piackutatásokból kiderült, hogy meglepően sokan választották a rossz oldalt, majdnem annyian, amennyien a jót. Ettől a felismeréstől azután egyenes út vezetett a legelső igazán „elvetemült" játékhoz, a How to be a Complete Bastard (szabad fordításban körülbelül: Hogyan legyünk tökéletes bunkók) című remekműhöz, amely először csak Spectrumon, majd C64-en is boldogította a fiatalokat. A játékban egy égetnivalóan rossz kölyök bőrébe bújva kellett minél nagyobb felfordulást okozni egy partin, s ezt a játékos a legkülönfélébb berendezési tárgyak összezúzásával, balesetek okozásával és polgárpukkasztással (böfögéssel, köpködéssel, szellentéssel) érhette el. A Bastard hatalmas siker lett, és ezután már nem volt megállás. Néhány követő megjelenése (és sikere) után beindult a piac: C64-re már nagyon sok ilyen jellegű program jelent meg, többnyire morbid humorral körített gonoszkodó játékok. Ilyen volt a Skool Daze, amelyben egy kisgyerek csúzlis iskolai ámokfutását rendezhettük meg, vagy a Blood'n'Guts, amelyben barbárok olimpiáján jeleskedhettünk olyan számokban, mint a folyó feletti kötélhúzás vagy a macskahajítás.

Ezek a programok inkább aranyosak voltak, mint megbotránkoztatók, a grafikai fejlődés hatására (már a PC-s korszakban) azonban egészen más stílusba mozdult el ez az irányzat. Mivel a nagyobb felbontás és a gazdagabb színpaletta élethűbb megjelenítést eredményezett, az erőszakosabb játékok elfordultak a fikciótól a valóság felé (akkoriban Amigára szinte kizárólag digitalizált képeket használó kalandjátékok jelentek meg). A gonoszkodó játékok sem voltak már többé gonoszkodók, egyszerűen gonosszá, rosszindulatúvá váltak (talán a Worms-sorozatot és a Tie Fightert lehet megemlíteni kivételekként). A Grand Theft Auto, a Gangsters, a Dungeon Keeper és a Thief nem adnak sok választási lehetőséget a játékosnak: alattomosság és piszkos módszerek nélkül nem nagyon lehet velük boldogulni. Az olyan programok pedig, mint a Carmageddon 1-2 vagy a Postal, beteges alapötletükkel tolták ki a tűréshatárt. Ez a jelenség azonban nemcsak a játékok piacára jellemző. Hasonló párhuzamokat találhatunk az utóbbi évtized irodalmában és filmjeiben is.

Analógiák és magyarázatok

Az „elgonoszosodás" nemcsak a játékok sajátja. Az elmúlt 10-15 év film- és könyvtermésében is bőven találunk hasonló jellegű alkotásokat. Irodalomban talán Bret Easton Ellis regénye, a sokat vitatott Amerikai Psycho a legismertebb, a



fantasy és sci-fi műfajban pedig az úgynevezett „dark" irányzat tündöklésének lehettünk szemtanúi.

A mozivilágban ugyanez a helyzet. A '90-es években megszaporodtak a XX. század negatív személyeiről készült filmek (Casino, A gengszter, Hoffa), és a független rendezők is egyre gyakrabban visznek celluloidra olyan forgatókönyvet, amelyben a főszereplők rosszfiúk (Ponyvaregény, Kutyaszorítóban). Oliver Stone sokkoló erőszakfilmje, a Született gyilkosok pedig külön Gondolatébresztőt érdemelne...

Mint azt mindennapi életünkben látjuk, a szórakoztatás legtöbb formája soha nem volt

még ennyi negatív elemmel telítve, mint napjainkban. Adódik a kérdés: miért alakult ez így? Örüljünk neki vagy essünk kétségbe? Nos, az eladható tömegtermékké vált negatív hősökkel és környezettel tulajdonképpen nincs is semmi baj addig, amíg a film, a könyv vagy a játék az erőszak és a gonoszság ellen propagál. A gond ott van, hogy egyre többször találkozunk azzal, hogy a negatív hőst, személyiségét és viselkedését megpróbálják szimpatikussá tenni: nagyon jó példa erre a Ponyvaregény két bérgyilkosa, Vincent és Jules. Bár a film zseniális, ez a vonása erkölcsileg erősen kifogásolható. Ugyanez elmondható a játékoknál is: etikailag elfogadhatatlan, hogy a Carmageddonban a játékos azért szurkol, hogy utolérje az előtte menekülő kisgyereket, vagy a Grand Theft Autóban szó nélkül lelövi az iskolabusz vezetőjét, hogy azon száguldhasson tovább. A kiadók mégis gyártják az ilyen jellegű játékokat, mert a vásárlók igenis költenek erre pénzt. A kérdés innentől kezdve pedig már az, hogy mit eszünk ezeken a programokon?

Az biztos, hogy ez a terület még nincs teljesen kiaknázva, tehát a „gonosz" játékok még mindig az újdonság erejével hatnak (lásd Thief, Gangsters), ami jóformán már önmagában eladja a játékot. Nem szabad elfelejteni azt sem, hogy ezek a programok kivétel nélkül erőszakosak, ami szintén vonzó tényező: a játékos a monitoron gyilkolhat és kínozhat, kipróbálhat mindent, amit a valós életben nem tehet meg. Ráadásul – mint azt a legelső Gondolatébresztőben írtam – az erőszakos játékok szelepként funkcionálnak, levezetik a játékosban felgyülemlett feszültséget. Ebből a szempontból tehát pszichológiailag is megalapozott az igény az ilyen programok iránt. Pszichológiai alapúak viszont a témából adódó veszélyforrások is: a veszélyeztetettek a fiatalabb korosztályhoz tartozó játékosok, akiknél még javában tart a lelki fejlődés, a gondolat- és érzésvilág kialakulása. Nekik későbbi életükben nagyon sok gondot okozhat az, ha tartós élményeket és benyomásokat szereznek „gonosz" játékokból, ugyanis a valóságra is ki fogják vetíteni tapasztalataikat, és emberi kapcsolataikban rengeteg problémájuk lesz.

E témáról alkotott véleményem az, hogy csínján kell bánni ezekkel a programokkal. Én üdvözlöm ezt az új hullámot (nincs jobb egy hangulatos Dungeon Keeper-partinál), de szerintem bizonyos megszorításokat kellene alkalmazni. Egyrészt egyik-másik ilyen programot erősen korhatárhoz kellene kötni (erre volt már egyébként példa: a Grand Theft Auto Angliában megkapta a „Csak 18 éven felülieknek" minősítést), másrészt a durvább vadhajtásokat (én ide sorolom a teljesen aberrált Carmageddon-sorozatot és a Postalt) egyszerűen nem lenne szabad piacra engedni. Egy Gangsterstől viszont bűn lenne megfosztani a játékosokat…



Természetesen továbbra is kíváncsiak vagyunk a véleményetekre, írjátok meg nekünk, hogy mit gondoltok a cikk által felvetett témáról! A legérdekesebb reagálásokat a Levelezés keretein belül fogjuk közölni.

STÖKI

Heroes of the Real-time World

avagy: valós időben élünk...

3. FEJEZET
A támadás

Ez a történet egy háborúról szól. Egy háborúról, amelynek kimenetelét elsősorban a gyors reflexek és a hadtestek száma dönti el. Gondolkodásra itt nincs idő. Küzdünk vagy meghalunk. Esetleg küzdünk és meghalunk. Vagy nem küzdünk és meghalunk. Esetleg küzdünk kizáró vagy meghalunk. Hé, most hogy is van!? Bonyolult dolog ez a logika. Éppen ezért a következőkben a logikát félretesszük, mert semmi szükség nem lesz rá...



A tanácsteremben – mint támadás előtt, után, közben és általában – roppant nagy káosz uralkodott.

– KÉNE nagyúr, támadjunk most! – javasolta az egyik tanácsnok. – Az ellenség még nem lehet elég felkészült, ha véghezviszünk egy gyors rohamot, könnyen kifüstölhetjük őket!!!

– Legyen.

KÉNE kiszólt az ablakon az alant várakozó katonáknak:

– HÉ, ti ott! Menjetek, támadjátok meg az ellenség bázisát! Ha nem sikerül a roham, vissza se gyertek.

Egy okvetetlenkedő katona közbeszólt :

– Ha nem sikerül, valószínűleg úgysem fogunk visszajönni, nem?

– De. Na indulás!

A hadtestek megindultak. Eleinte még rendezett sorokban haladtak, sőt, úgy-ahogy intelligensen is, de ez nem tartott sokáig. Rövid időn belül (az első kanyarnál) a sorok összekuszálódtak, az íjászok előremen-tek, a katapultok lemaradtak, a fele banda ostobán eltűnt egy másik irányban. Egy kisebb csoport páncélos harcos nekiment két-három fának. Egy ideig eltökélt tekintettel, arcukat a fáknak nyomva próbáltak előrehaladni, de mivel ez nem ment sehogy sem, megálltak, majd ostoba tekintettel néztek a fára és nem mozdultak. Egy ideges hang hallatszott az irányító tanács épületéből :

– Hülyék! Menjetek már! Nem igaz, hogy ilyen hülyén van megoldva a mozgás! Nem igaz!

Hirtelen egy nagy fehér négyzet jelent meg a fáknál leragadt harcosok körül, majd a következő pillanatban a fehér négyzet körülvette egyesével őket. A katonák szemében egyszer csak az értelem szikrája villant fel (persze csak rövid ideig), majd egy emberként végre újra megindultak.

A piros fél hadtestei (KÉNE és Kunkor csapatai) már régen maguk mögött hagyták a bázist, de az ellenfélhez még korántsem értek oda. Gyalogoltak, gyalogoltak.

Egy fiatal katona megpróbált beszélgetést kezdeményezni a mellette menetelővel :

– Hello! Az én nevem Bryan. Bryan közlegény. Hogy hívnak?

– Ahogy parancsolja, uram!

– Oké. Akkor legyél mondjuk...Döme. Mit szólsz hozzá, Döme? Jó lesz?

– Igen, uram!

– Oké, Döme. Szóval, mióta vagy itt a pirosaknál?

– Igen, uram!

– Mi?

– Az utamon vagyok!

– Ne hülyülj már! Válaszolj a kérdésre.

– Igen, uram!

– Akkor válaszolsz?

– Ahogy parancsolja, uram!

– Válaszolj már!

– Igen, uram!

– Neked ennyi a szókincsed? Kellemetlen lehet...

– Igen, uram!

– Történt veled valami trauma kiskorodban?

– Az utamon vagyok!

– Nem, te hülye vagy...

– Ahogy kívánja, uram!

– Na, állítsd le magad, mert ideges leszek.

– Az utamon vagyok!

– Fogd már be!

– Igen, uram!

Bryant – nem tudni miért – teljesen elöntötte a méreg. Elővett egy filctollat, a másik mögé lopódzott, és felírta a hátára a következőket :

„Hülye vagyok. Beszélni sem tudok. Ne szólj hozzám, csak rúgjál belém!", majd elégedetten hátrahagyta az ostoba katonát, és előrement megnézni, mi a helyzet. Amint előre ért, látta, hogy az ellenség vára már nagyon közel van. Felpezsdült ereiben a vér, és eufórikus állapotban elővette harci parittyáját, meg egy marék lövedéket. A környék egyébként lélegzetelállító volt (azaz büdös). A viccet félretéve, tényleg félelmetes volt, amint a dimbek-dombok között a piros csapatok hordái közelegtek a kék várhoz. Sajnos még mindig nem vettek fel a hadtestek épkézláb formációt, de most már úgyis mindegy volt, mert meglátták az ellenséget, és mindenki vad rohamba kezdett. Egyesek hátrafelé... A kék vár igen jól felszereltnek tűnt, tele volt védelemmel, katonákkal, varázslókkal, sőt, a várfalra felírták piros festékkel a következőket: „Meg ne merd ütni, mer' balhé lesz és megszagoltatjuk veled a kucsmánkat!!!". A hihetetlenül fenyegető üzenetre többen megpróbáltak elmenekülni, de a már ismert gonosz fehér négyzet kijelölte őket, és visszaküldte a csatába a táptalan harcosokat. A csata megkezdődött...

A várnál az ég elsötétült, elvörösödött, ahogy a harci mágusok inicializálták manapontjaikat, és kezdetnek el-el lőttek némi tűzlabdát, amitől füst és forróság keletkezett. A piros sereg ordítva rohanta meg a várat. Elöl a lovasság és a gyalogság rohamozott, hátulról pedig a mágusok és a katapultok segítettek minden elképzelhető lövedékkel és varázslattal. A kék védők sem tétlenkedtek. Először is beraktak a kapuba a falvédő kost, ami egy nagy deszkából állt keresztbe, majd jéghideg szurkot öntöttek a támadó harcosokra. Szó mi szó, a csata elég brutális volt. A védőknek sokkal jobban ment a dolog, mert egyrészt táposabbak voltak, másrészt pedig sokkal táposabbak voltak, mint a pirosak. A piros bandának kezdett szorulni a hórukk a nyaka körül...

Ezt látván, az irányító épületben az alábbi tanácskozás folyt :

– Most meg mi a ffff... fenét csináljunk?

– Nemtom...

– Hé, Tassz! Mi? Ja már meghalt... Na mindegy, ki kellene fejleszteni a +10/+10/+20-t.

– Mi?

– Mindenkinek a harctéren +10 attak, +10 defenz, +20 hápé.

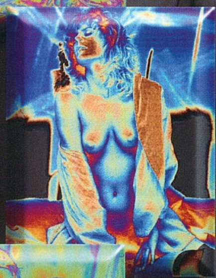
- Az király. Nyomjuk!

- OK! Megy.

Egy hosszú csík jelent meg, amelyen egy százalékmutató látszott. 10... 15... 25... 30...

(folytatjuk...)



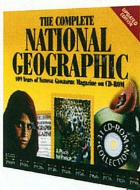




69

PC EROTIKA

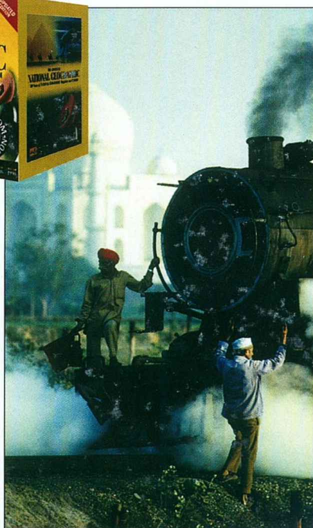
Multimédia

E havi multimédiás kiadványokkal foglalkozó rovatunkban a hagyományoktól eltérően egyetlen gigászi CD-gyűjteménnyel foglalkozunk: a Mindscape által kiadott National Geographic-sorozattal, amely már monumentalitása miatt is megérdemli, hogy bővebben írjunk róla.



Az 1888-ban született National Geographic talán a világ legismertebb és legrégebbi magazinja – de a tudományos-ismeretterjesztő sajtótermékek között biztosan világelső. A több, mint egy évszázados múltra visszatekintő magazinnak most megjelent a PC-s multimédia CD-verziója is, amely már méreteivel is tekintélyt parancsol: a teljes, 108 évfolyamot felölelő gyűjtemény egy harminc (!) CD-t tartalmazó díszdobozban (ebben már benne van a program Macintoshon futó változata is) került forgalomba. Ideális ajándék: értékes, időtálló, hasznos és szép! Persze nem muszáj az egész „CD-hegyet" megvennünk, évtizedekre lebontva, tíz évfolyamot felölelő tripla CD-s kiszerelésben is hozzájuthatunk a kiadványhoz.

A készítők hatalmas munkát fektettek a National Geographic Interactive-be: a magazin összes évfolyamának valamennyi példányát bescannelték – ez jóval több, mint százezer (!) oldalt jelent! Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus magazint, kedvünkre beleolvashatunk, végiglapozhatjuk, mintha csak a valódi papír példányt tartanánk a kezünkben: minden cikk, minden (legendásan magas színvonalú, művészi) fotó, illusztráció, de még a legutolsó hirdetés is ott van a helyén, ahogy annak idején a nyomdából kijött. Hogy az információtengerben el tudjunk igazodni, egy egyszerű, a web-böngészőkére emlékeztető könyvjelző-rendszert, valamint egy egyszerűen kezelhető, de a hihetetlen mennyiségű adatot kellően „kordában tartó" keresőt építettek be a programba. A kiadvány végigkísér a teljes huszadik századi történelmen – bármilyen nézőpontból akarjuk is azt szemlélni. Ha például a keresőrendszertől a Magyarországgal kapcsolatos cikkek listáját kérjük, az 1907-es keltezésű, Szent Istvánnal foglalkozó cikktől a két háború közti „király nélküli monarchiáról" szóló esszéken át az „egy másféle kommunizmus" és „Kelet-Európa hajnala" címekkel fémjelezve olvashatjuk el, milyen kép alakult ki hazánkról a nagyvilágban az elmúlt évszázad alatt. Hasonló részletességgel olvashatunk a világ minden egzotikus tájáról, a tudomány jelentősebb eredményeiről, és egyáltalán mindenről, ami az elmúlt 108 évben említésre méltó eseménynek, személynek vagy helyszínnek számíthatott. Kedvenc cikkeinket ki is nyomtathatjuk a program segítségével, sőt, lehetőségünk van becsatlakozni a National Geographic honlapjára, és a legfrissebb számok újdonságait ott elolvasni.



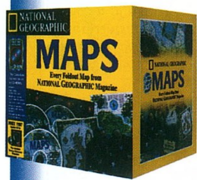


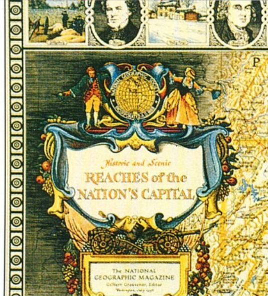
A National Geographic Interactive a maga nemében egyedülálló kiadvány: lenyűgöző tárháza az információknak, cikkeknek, akár házi könyvtárként is kezelhetjük. Külön extra, hogy a CD-gyűjteménnyel együtt magunkénak mondhatjuk a magazin hagyományosan művészi fotóit is. Azt ugyan nehéz elképzelni, hogy valaki képernyőn olvassa végig kedvenc újságjának teljes archívumát, de gyűjtőknek és kikapcsolódva művelődni vágyók számára ideális.

A magazin archívuma mellett a Mindscape egy másik, National Geographic-en alapuló multimédiás kiadványt is megjelentetett: National Geographic









Maps címmel; ez egy elképesztően aprólékos, részletes térképgyűjtemény. A térképészet történelmét és a nagy földrajzi felfedezéseket illusztráló videobejátszások, az űrkutatás hajnaláról szóló bemutató, és az elmaradhatatlan internetes csatlakozási lehetőség – bár nagyszerűen kivitelezett és ötletes részei a CD-knek – mind eltörpülnek a fő attrakció, a térképek bemutatása mellett. A készítők egyesével bescanneltek több ezer térképet, moderneket és évszázados ritkaságokat, földrajzi- és történelmi-, turista- és politikai térképeket egyaránt. A minőségre sem lehet panaszunk: olyan nagyításra van lehetőségünk, hogy például Nagy-Britannia térképén, ha óhajtjuk, egészen addig zoomolhatunk, amíg a néhányszor tíz kilométeres loch nessi tó teríti be egész képernyőnket. Igazi térképészeti múzeum tulajdonosának érezheti magát, aki megveszi a kiadványt!

A két CD-gyűjtemény természetesen összefügg, a Maps minden térképnél felsorolja az adott területhez kapcsolódó National Geographic cikkeket, és fordítva, a cikkek végén sem felejtettek el hivatkozni a térképgyűjtemény egyes darabjaira. Az összesen csaknem 40 CD-t tartalmazó teljes gyűjtemény egy komplett kis házikönyvtárral és egy térképmúzeummal ajándékozza meg a vásárlót: nagyszerű, időtálló, értékes kiadványok – ez az, amiért a multimédiát kitalálták!

The 5th Element

A főmenüben írjuk be a kódokat, majd válasszunk a New Game-et.

RALPH	*Szintválasztás*
OLIVIER	*Az összes fegyvert megkapjuk*
FANETTE	*Az összes tárgyat megkapjuk*
BENOIT	*Az összes filmet megnézhetjük*

H.E.D.Z.

Nyomjuk meg a T billentyűt, majd írjuk be: „OH MY GOD" a sérthetetlenség aktivizálásához.

Colin McRae Rally

A pilóta neveként kell megadnunk a kódokat:

DARKSIDE	*Minden pályán éjszaka vezethetünk*
BACKAGAIN	*Az összes pályán visszafelé teljesíthetjük*
PASSEDOUT	*Colin McRae vezet helyettünk*
WHITEOUT	*Minden pályán ködben vezethetünk*
BIGGUNs	*Kétszeres erőt kap a motor*

Myth 2: Soulblighter

Tartsd lenyomva a Shiftet, amikor a New Game opcióra kattintasz, így elérhetővé válik az összes egyjátékos pálya.

Baldur's Gate

Végy magadhoz egy adag varázsitalt, erősítsd az övedhez, hogy gyorsan tudd használni, ha kell. Menj a játék fő képernyőjére, hogy lásd is. Ezután térj vissza a tárgylistádhoz, cseréld ki egy drágakőre, majd látogasd meg ismét a fő képernyőt. Kattints a varázsitalra, látogass el újra a tárgylistához; ekkorra a drágakövek mellett nem szabad számnak szerepelnie. Ismét a fő képernyő a cél, ahol ismét kattints a varázsitalra, és amikor ismét a tárgylistánál vagy, 65 555 darab drágaköved lesz. Ezek után add el a köveket, és rengeteg pénzed lesz...

Sim City 3000

A cheat kódok aktiválásához a Ctrl-Shift-Alt-C billentyűket nyomd le egyszerre. Ezzel egy cheat ablakot varázsolsz elő, ahol beírhatod a következőket:

kód: *i am weak*
effekt: *Épületeket emel*

kód: *call cousin Vinnie*
effekt: *Egy új versenytárs jelenik meg a „Meet" ablakban, bejelentve egy helyi alapítási ünnepséget (Local Fundraising Event). Ha elfogadod az ajánlatát, egy kis extra pénzt fedezhetsz fel a páncélszekrényben.*

kód: *zyxwvu*
effekt: *Ez a kód nem mindenki számára elérhető, hogy használhasd, be kell bizonyítanod rátermettséged. Használd a „call cousin Vinnie" kódot, majd utasítsd vissza a felháborítóan erkölcstelen ajánlatot. Ezután használhatod a „zyxwvu" cheatet, amire egy gyönyörű Sim City jelenik meg a jutalom (Rewards) menüben.*

kód: *garbage in, garbage out*
effekt: *Az összes szemétlerakó elérhetővé válik.*

kód: *power to the masses*
effekt: *Az összes áramellátó épület elérhetővé válik.*

kód: *water in the desert*
effekt: *Az összes vízellátó elérhetővé válik.*

kód: *Salt off*
effekt: *A tengervizet édesvízzé változtatja.*

kód: *Terrain one up*
effekt: *Megemeli a terepet.*

kód: *Terrain one down*
effekt: *Süllyeszti a terepet.*

kód: *Terrain ten up*
effekt: *Megemeli a terepet.*

kód: *Terrain ten down*
effekt: *Süllyeszti a terepet.*

kód: *Salt on*
effekt: *Visszaváltoztatja a tengervizet sós vízzé, he előzőleg a „Salt off" cheatet alkalmaztuk volna.*

Trespasser

A Ctrl-F11 használatával elérhetővé válik a konzol (be kell írni a Console szót, hogy látható legyen), ami a bal alsó sarokban van.
BIONICWOMAN – Hősünk magasra ugrik, de lassan fut.
INVUL – Sérthetetlenség.
GORE 2 – Fokozza a vér mennyiségét.
DINOS – Megakadályozza a dinoszauruszuk mozgását.
WOO – Végtelen lőszer.
TNEXT – Végigvezet a pálya fontos helyszínein.
WIN – Megmutatja a végső movie-t.

Lapszemle

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Másik vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérlapjaink és a nagy angol, amerikai és német magazinok véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!



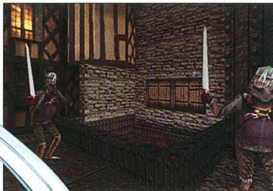
▼ SETTLERS 3

A telepesek visszatértek monitorainkra, és a vészmadarakat elhallgattatva, a trónfosztóknak kikiáltott Caesar 3 és Knight and Merchants dicsőségét elhomályosítva újra meghódították a játékosokat. Egyedüli negatívumként az elődök hagyományaihoz való túlzott ragaszkodást említik a játékmagazinok, de a 90 százalék körüli értékelés ennek ellenére általános...

„Az egyszeri játékos rendszerint szent áhítattal várja, ha egy olyan játék újabb részének megjelenéséről érkeznek kellemes hírek, amelyek felmenői a maguk idején saját stílust teremtettek. Így volt ez a Populousszal, a Sim Cityvel, és persze nincs ez másként a Settlers III részével sem. Vannak ugyan apróbb marhaságai, és még lehetett volna díszíteni egy két dologgal, de még így is világbajnok játék!" – 576 Kbyte – 92%

„A Settlers 3 a tökéletesség miniatűr példája. Úgy növekszik a birodalmunk a játékban, mint egy bonszai. Szerencsére a minden pálya végén elkerülhetetlenül bekövetkező háború nem merül ki abban hogy a saját bonszai fácskánkat összehasonlítjuk az ellenfélével... Ha szerettél gyerekkorodban homokvárakat építeni vagy városokat készíteni építőkockákból, szeretni fogod ezt a játékot. Ha unod a Red Alert végtelen sorban érkező klónjait, szintén." – PC Gamer – 90%

„A harmadik rész három évig készült, de végre itt van! Nem különbözik ugyan túl sokban az előző résztől, de nem is vártuk tőle ezt. Hatalmas játékterek, nagyszerű grafika, abbahagyhatatlan játék – a Settlers 3 egy igazi addiktív játék, ha belefeledkezel, könnyen lehet, hogy elszalasztod az idei telet... " – PC Zone – 88%



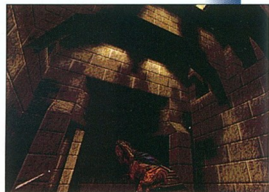
▼ THIEF

Zseniális alapötlet, fantasztikusan jó hangulatú játék – a grafikai kivitelezés ugyan elmarad a stílus nagyjaitól, de kit érdekel?!

A sajtóvisszhang alapján úgy tűnik, ma az eredetiség a legfontosabb tényező egy új játék esetében...

„Minden kétséget kizáróan a Looking Glassnak sikerült az, amire oly régóta vártunk: a sok egy kaptafára készülő akciójáték között új ötlettel álltak elő, új stílust teremtve ezzel. Itt ugyanis nem az a cél, hogy mindenkit, aki unszimpatikus, másodpercek alatt a falra kenjünk valami féltonnás herkentyűvel. A Thief egyformán tartalmaz lenyűgöző és katasztrofális elemeket. A grafika jó példa mindkettőre." – PC-X –5/5

„Mi lehet ez? Úgy néz ki, mint egy Quake-klón, de igazából semmihez sem hasonlítható a játékmenete (talán a PSX-es Metal Gear Solidra...). Egy 3D shooter azoknak, akik unják a Rambo-érzést? Egy RPG azoknak, akik nem szeretik a több oldalas karakterlapokat? Egy first person real-time stratégia? Mindez együtt a Thief: azoknak készült, akik szeretik a veszélyt, a sötétséget, és egy éles pengéjű tőrben jobban megbíznak, mint a legjobb barátjukban. Az év leghangulatosabb játékával állunk szemben, ne csodálkozz, ha ezentúl a való életben is az árnyékok rejtekében fogsz előszeretettel közlekedni..." – PC Gamer – 90%

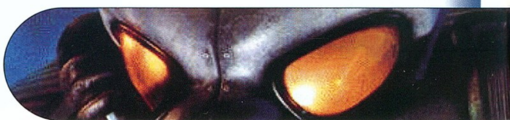


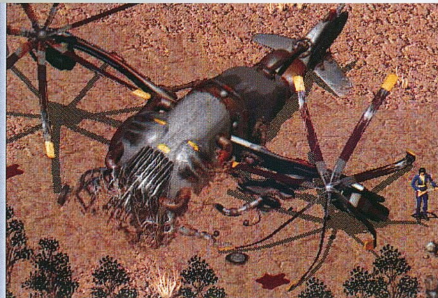
„A Thief az egyik legjobb játék a maga kategóriájában. Nem igazán akció, valójában közelebb áll a kalandjátékokhoz. Kivitelezésben ugyan nem áll az Unreal szintjén, hangulatilag sem a Half-Life-én – de a játékmenet annyira egyedi, annyira jól kitalált és megtervezett, hogy ez a csúcsra emeli a Looking Glass játékát. A történet szerencsére úgy végződik, hogy reménykedhetünk a folytatásban, ráadásul az a hír járja, hogy a Thief engine-jét fogja használni a System Shock 2 is..." – PC Zone – 90%

▼ FALLOUT 2

Ugyan a különféle, játékosok szavazataiból összeállított toplisták élmezőnyében biztos helye van a Fallout második részének, a különféle játékmagazinok eléggé fanyalogtak a tavalyi év legjobb szerepjátékának folytatása láttán...

„Verziószám szerint ugyan a Fallout 2 új stuff, de meglepően kevés újdonsággal szolgál. Különösen azért esett rosszul, mert az előző rész eléggé bejött. Nem rossz a történet, de semmi extra, zenei téren sem emelkedik ki elődje mögül. Viszont a játék hangula-





ta nem romlott, most is ugyanolyan élvezettel nyomultam, mint év elején. Vérző szívvel, de keményen elhatároztam, hogy lehúzom az értékelésnél a játékot..." PC-X – 3/5

„Bár a Fallout 2 hozza azt, amit egy folytatásnak hoznia kell – új karakterek, fegyverek, ellenségek és egy új történet –, mégis sokkal inkább tűnik kiegészítő küldetéslemeznek, mint folytatásnak. Egyfelől rengeteg poént, rejtett utalást helyeztek el a készítők a játékban, másfelől viszont akkora frusztrációnak leszünk kitéve előbb-utóbb, hogy néhány óra játék után hirtelen felindulásból letöröljük az egészet..." – PC Gamer – 83 %

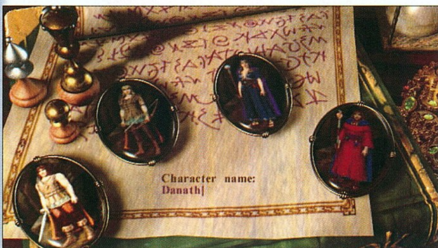
▼ RAGE OF MAGES

Egy játék, amely igazán megosztotta a szaksajtót: a borzalmastól a maximálisig terjedő osztályzatok is mutatják: ízlések és pofonok bizony különböznek...

„A játékmenet izgalmas és pergő, de zavaró, hogy néhány küldetést lehetetlen megcsinálni, ha a csapat nem kellően felszerelt, de erre senki nem figyelmeztet előre. A multiplayer résszel sem vagyok teljesen megelégedve. Nekem úgy tűnt, mintha ezt csak az utolsó pillanatban csapták volna hozzá, hogy ilyen is legyen a programban. Sok dolog tetszett, de jó néhány negatívum is összegyűlt a játékkal kapcsolatosan – végül mindenképpen pozitív irányba billen a mérleg" – PC-X - 5/5

„Egy point and click rendszerű, Diablo-szerű RPG, Command & Conquert idéző megvalósításban... Sajnos abszolút nélkülöz a játék mindenféle atmoszférát és hangulatot. Nevetséges lepedő-szellemek és három fázisban animált rablók támadnak meg minden sarkon, karakterünk irányítása pedig az egyik legidegesítőbb, amit valaha játék a magáénak tudhatott. Ha sok felesleges pénzed van, inkább égesd el (ha kell, kölcsönadom az öngyújtómat), jobban jársz, mintha Rage of Magest vennél rajta..." – PC Gamer – 28%

„A Rage of Mages egy kellemes, jó játék, főleg, ha van türelmed kivárni, amíg eljutsz magasabb szintre, és felfedezed az igazán erős varázslatokat és ellenfeleket. A real-time stratégiák fanatikusai nem lesznek oda érte, csakúgy, mint a szerepjáték-rajongók, de a két műfaj keveredéséből született játék kellemes szórakozást nyújthat a fantasy világát kedvelőknek" – PC Zone – 80%



Az egyik legnépszerűbb PC-s játékokkal foglalkozó internetes magazin, a Games Domain által kiírt szavazás szerint a következők voltak a tavalyi év legjobbjai (érdemes összehasonlítani ZED-es szavazás januárban kihirdetett eredményeivel)

AKCIÓJÁTÉKOK
1. HALF-LIFE
2. THIEF
3. UNREAL

KALANDJÁTÉKOK
1. BALDUR'S GATE
2. FALLOUT 2
3. GRIM FANDANGO

STRATÉGIÁK
1. STARCRAFT
2. CAESAR 3
3. RAILROAD TYCOON 2

SZIMULÁTOROK
1. LONGBOW 2
2. EUROPEAN AIR WAR
3. FALCON 4.0

SPORTJÁTÉKOK
1. FIFA 99
2. GRAND PRIX LEGENDS
3. WORLD CUP 98

Ugyanez a lista a PC Zone olvasóinak szavazatai alapján (szerepelnek '97-es játékok is)

AKCIÓJÁTÉKOK
1. QUAKE 2
2. CARMAGEDDON 2
3. UNREAL

REPÜLŐSZIMULÁTOROK
1. F22 ADF
2. JANE'S F15
3. LONGBOW 2

STRATÉGIÁK
1. COMMANDOS
2. STARCRAFT
3. X-COM: INTERCEPTOR

SPORTJÁTÉKOK
1. WORLD CUP 98
2. NHL 98
3. VIRTUAL POOL 2

KALANDJÁTÉKOK
1. FINAL FANTASY 7
2. MONKEY ISLAND 3
3. GRIM FANDANGO

AZ ÉV JÁTÉKEJLESZTŐI
1. BULLFROG
2. STAINLESS SOFTWARE
3. CORE DESIGN

SZIMULÁTOROK
1. CARMAGEDDON 2
2. GRAND THEFT AUTO
3. MOTOCROSS MADNESS

AZ ÉV JÁTÉKKIADÓI
1. EIDOS INTERACTIVE
2. ELECTRONIC ARTS
3. MICROPROSE

Starcraft: Brood War

Ki az úr a galaxisban?

▼ Cendant Software/Blizzard Entertainment

Minden idők egyik legjobb stratégiai játékának kiegészítője, a Starcraft: Brood War meglehetősen nehézre sikeredett: már az első néhány pályán is akadhatnak gondjai a játékosnak. Olvasóink már megszokhatták, hogy újságunkban részletes útmutatót közlünk a nehezebb stratégiai játékokhoz, ezúttal a Brood Wart vesézük ki. Következik tehát a 26 küldetés végigjátszása, segítségül azoknak, akik elakadtak volna valamelyik pályán. Az itt közölteken kívül természetesen rengeteg más taktika is beválhat, ez a megoldás csak egy a sikeres módszerek közül.

A protossok története

Szökés Aiurról

Az első küldetésben Zeratult kell eljuttatnunk a térkép délnyugati csücskében található teleporthoz. Az utazás veszélyes, szinte mindenhol Nydus Canalokra lelünk, amelyekből zergek özönlenek elő. Jó taktika, ha elmerészkedünk a zerg terület határához, majd a láthatatlan Zeratullal továbbsétálunk és kiirtjuk a Canalokat, végül a többi épületet és egységet. Ennél a módszernél csak a cirkáló Overlordokra kell vigyáznunk, ők felfedhetik Zeratult. Éppen ezért, amint meglátunk egyet, rohanjunk vissza csapatunkhoz, és vagy várjuk meg, amíg elmegy, vagy Dragoonjainkkal lőjük ki. Ha türelmesek vagyunk, ily módon utat törhetünk magunknak, és – mivel itt-ott kapunk erősítést – a pálya közepére-végére szép kis sereget gyűjthetünk össze. Ekkor már mindenkivel támadjunk, így simán eljutunk a teleporthoz.



Shakuras dűnéi

Könnyű küldetés, amelyben először át kell törnünk keletre, ahol az ásványok mellett megépíthetjük első Nexusunkat. Ezután gyűjtögessünk ásványt és gázt, majd építsük és fejlesszük az épületeket, amelyek a Dark Templarokhoz és a Scoutokhoz szükségesek. Gyártsunk minél többet az említett két egységből, közben Photon Cannonokkal vegyük körül a bázist.



Ha védelmünk erős, az addig elkészült Dark Templarokkal és Scoutokkal vonuljunk délkeletre, ahol a zerg ellenállás megtörése után a térkép sarkában újabb nyersanyagokra lelünk. Itt is építsünk egy Nexust, majd folytassuk a gyűjtögetést és termelést. Két tucat Scout és Dark Templar elég, hogy végigverekedjük magukat a zerg bázisig és elpusztítsuk azt.

A Xel'Nagák öröksége

Két zerg Cerebrate megölése a cél – ne feledjük, hogy ezeket csak Dark Templarokkal lehet véglegesen elpusztítani. Induláskor azonnal kezdjük meg bázisunkon a gyűjtögetést és a Probe-ok gyártását. Amikor fent megérkezik a négy-négy Corsair és Dragoon, irtsuk ki a fenti részen található Colonykat, majd néhány Probe-bal vonuljunk a térkép északnyugati sarkába, és az ottani nyersanyag-lelőhelyeknél létesítsünk újabb bázist. Ezután gyártsunk két tucat Dark Templart, egy tucat Zealotot, kb. 15 Scoutot, fél tucat Corsairt és 5-6 Shuttle-t. Amíg a sereg összegyűlik, jó néhány támadást kapunk. A lenti bázisnál készülő egységeinkkel ezeket simán visszaverhetjük, fent érdemes 5-6 Cannont építeni a bázis déli oldalához. Ha a sereg elkészült, a Corsairekkel és Scoutokkal tisztítsuk meg a zergek bázisának keleti oldalát a Colonyktól, úgy, hogy a Corsairekkel Disruption Webet bocsátunk a Colonykra, majd a Scoutokkal távolról kilőjük őket. Az így elsimított terepre a Shuttle-brigád már át tudja hordani a szárazföldi egységeket, és egy nagy rohammal kipusztíthatjuk az összes zerget a Cerebrateekkel együtt.

Küldetés Urajért

Mivel bázisunk jól védhető helyen van, nem nehéz a feladat. Mindenek előtt foglaljuk el kezdeti egységeinkkel az utunkba akadó terran bázist, majd kezdjünk el gyűjtögetni. Eleinte gázszűkében leszünk, és ezen a pályán nem használhatunk légi egységeket, ezért érdemes Dragoonokat és Zealotokat gyártani (2-2 tucat megteszi), illetve az ezekhez tar-

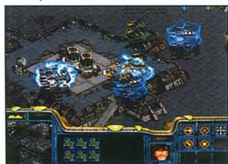


tozó épületeket fejleszteni. Ásvánnyal nem lesz gondunk, úgy-

hogy nyugodtan építhetünk 4-4 Cannont a bázis déli és nyugati oldalára. Ha Zealot-seregünk elkészült, támadjuk meg a tőlünk délre fekvő terranokat, és a megtisztított terepen építsünk újabb Nexust. Ezután elkezdhetünk Reavereket és Dark Templarokat gyártani, amíg erőforrásaink el nem fogynak. Az így megerősített haddal már minden terrant lesöpörhetünk a pályáról, és Kerrigan odasétálhat az Uraj kristályhoz.

Csata a Braxison

Nehéz kommandós küldetés, amelyben kezdőcsapatunkkal néhány Power Generatort kell megsemmisítenünk. Minden egyes egységre vigyázzunk, mint a szemünk fényére, mert nagyon sok ellenséges torony, bunker, tank és Goliath van a pályán, ezen kívül nagyon kevés egységet kapunk utánpótlásul. A Generatorokhoz egyenként kell utat törnünk! Földi egységeinkkel intézzük el a légvédelmi tornyokat (Dragoonokkal már messziről is lehet), és igyekezzünk minél több bunkert elkerülni. Observereink segíthetnek a terep felderítésében. Ha kilövünk egy Genaratort, a körülötte levő Turretek már nem támadnak, és még utánpótlást is kapunk. Az erősítéssel lépésről lépésre kilőhetjük a Generatorokat, előrenyomulásunkat az utánpótlás egységeinek (Dark Templar, High Templar, Reaver) különleges képességei segíthetik. A legutolsó Generatort három Battlecruiser őrzi, ezekre nyomjunk Arbiterünkkel Stasist, a Generatort körülvevő Turretekre pedig a Corsairekből eresszünk egy-egy Disruption Webet.



Ezek után Scoutjainkkal gond nélkül végezhetünk az utolsó Generatorral.

Visszatérés Charra

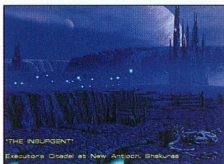


Egy zerg és egy protoss bázissal indítunk, ajánlatos kihasználni mindkét faj lehetőségeit. Ásványunk rengeteg lesz, és ha rögtön kezdéskor letelepítünk a zerg bázis alatti lenti gáztelephez még egy Hatcheryt, gázzal sem lesz gondunk. A protoss bázis védelméhez egy sor Photon Cannon



kell, míg a két zerg központhoz elég egy tucat Hydralisk és Mutalisk. Amíg a védelem készül, elkezdhetünk gondolkodni, hogyan csináljuk meg a küldetést: lesebezzük az Overlordot vagy ellopjuk a kristályt. Én az utóbbit választottam, de az Overlord meggyengítéséhez is hasonló stratégiát kell alkalmazni. Mivel a pálya teljesen be van terítve ellenséges Colonykkal, a totális megsemmisítés lehetetlen, trükközni kell. Én mindkét fajnál maximumra fejlesztettem a légierőt, majd két tucat Mutalisk és három vegyes protoss csapat (1 Arbiter, 3 Corsair, 8 Scout) segítségével utat törtem a kristályig. A Corsairek Disruption Webje és az Arbiterek Stasis Fieldje nagy segítség volt. Miután megfogyatkozott csapatommal eljutottam a kristályig, egy Arbiterrel Recallt alkalmaztam egy távoli Probeomra, és máris megjelent a Victory felirat. Egy másik lehetséges módszer, ha gyártunk 5-6 Arbitert, hozzá rengeteg High Templart, és a Templarokkal soksok Halutinationt varázsolunk az Arbiterekre. Aztán átrepülünk a tornyok és egyéb zerg csúnyaságok felett, miközben az ellenfél sűrűn irtja a Hallutinationos Arbitereket. A kristálynál ugyanúgy Recall, és miénk a babér.

A lázadó



Ebben a küldetésben az áruló Aldarist kell megölnünk, ami azért nem egyszerű, mert két Halutination-Aldaris is található a pályán. Kezdéskor minél előbb építsünk két további bázist a képen látható helyekre (a kezdőbázistól nyugatra, illetve északkeletre), miközben kezdeti egysé-



geinkkel folyamatosan visszaverjük az egy-két fős támadócsapatokat (érdemes a Dark Archon Mind Control képességét használni, így a támadó egységek is a mi tulajdonunkat fogják képezni). Ezután építsünk két sor Cannont a bázisoknak arra az oldalára, ahonnan a támadások jönnek. Ekkorra már nem lehet gond a nyersanyag, elkezdhetjük gyártani a támadó csapatot. Én légierővel nyomultam (két tucat Scout, 6-7 Corsair, 15-16 Carrier), amit két Dark Templar-csapattal és Dark Archonokkal támogattam. Ezzel a sereggel simán le lehet gyalulni a terepet, gondot egyedül az ellenfél High Templarjai okoznak, de ha Dark Templarokkal idejében eléjük megyünk, két csapással megölhetők. A Dark Archonokkal az ellenséges Carriereket Mind Controlozzuk, és a High Templarokat Feedbackeljük, a Corsairekkel pedig Disruption Webet adjunk a Cannonoknak. Ily módon lassan, de biztosan el tudunk jutni az igazi Aldarishoz, akit végül is Kerrigan ölhet meg.

Visszaszámlálás

Ahhoz képest, hogy ez az utolsó protoss küldetés, nem túl nehéz. Az elején minél előbb el kell látni bázisunkat védelemmel (rengeteg ásványunk lesz, így két sor Photon Cannont is építhetünk a kritikus helyekre), majd gyártsunk egy tucat Carriert. Ezek gyakorlatilag veszteség nélkül el tudják intézni a délnyugati sarokban található zerg bázist, és építhetünk



egy újabb Nexust a helyére. Ezután babra munka következik: egy tekintélyes támadósereggel (egy tucat Carrier, egy tucat Scout és egy tucat Dark Templar elég) sorra ki kell irtanunk a zergek kisebbnagyobb bázisait és a helyükbe







nekünk kell gyűjtögető állomásokat telepítenünk. Ezzel a módszerrel elérjük, hogy mindig lesz nyersanyagunk, és nem gond pótolni a seregünkből elhullott egységeket. Közben pótolnunk kell néhányat a bázisokat védő tornyok közül, erre is készüljünk fel. Gondot csak a repülő egységeinket levadászó Scourge-ok jelenthetnek, de ha a csatákat kis sebességen játsszuk, még azelőtt le tudjuk őket lőni, hogy elérnének hozzánk. Ha eljutunk a Xel'Naga templomhoz, építsünk ott is bázist, erősödjünk meg, vegyük körül két sor Cannonnal a templomot, majd vigyük a templomhoz Zeratult és Aldarist. Ezután már csak 15 percig kell állnunk a zergek rohamait, és nyertünk is...

A terranok története

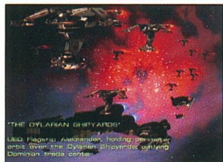
Első csapás

Könnyű bemelegítő küldetés (legalábbis a Brood War normáihoz képest). Mindenekelőtt építsünk még két Barrackot, majd gyártsunk egy tucat Marine-t. Ezekkel induljunk meg északnak, és az ottani ásványtelepet tisztítsuk meg az ellenséges Terranoktól. A fenti telephez is építsünk Command Centert, majd két bázisunkat lássuk el védelemmel (3-3 bunker és 4-4 Marine elég lesz). Ezt követően gyártsunk két tucat Marine-t, amelyekkel – tankokkal kiegészítve – tartsunk keletre, amíg tudunk, majd északra (közben irtsuk ki a ránk támadó ellenfeleket). Ha minden igaz, a képen látható helyre jutunk, ahol egy Duran



nevű szövetségesre lelünk. Durannak van gázlelőhelye, ráadásul tud egy rövidebb utat a megsemmisítendő Command Centerhez. Csak annyi a dolgunk, hogy gyártunk egy tucat Goliath-ot és egy tucat Siege Tankot, majd a Duran által mutatott úton odaosonunk a Command Centerhez, és megsemmisítjük.

A Dylariai hajógyárak



Kommandó jellegű küldetés, amelyben 18 Battlecruisert kell meglovasítanunk négy epizódban. Először is egy Medic-ekkel megtámogatott Marine-hordát irányítva kell elintéznünk néhány ellenséges bunkert, majd az első három pilótát a Battlecruiserekhez irányítva ellophatjuk azokat. A második epizódban a Medic-ek Optical Flare és a Ghostok Lockdown képességeit használva bénítsuk le a magaslatokon fészkelő tankokat, ezután juttassuk a pilótákat a Cruiserekhez. Harmadszorra négy Nuke-kal kell elintéznünk a Cruisereket védő csapatokat, ami könnyű, ha előtte Lockdownoljuk az ellenséges Vesselt. A Nuke-ok után irtsuk ki a túlélőket, és ismét használjuk a pilótákat. Végül a Medic-ek Restorationjével kell meggyógyítanunk két szövetséges tankot, majd ismét a Ghostok Cloak és Lockdown képességeit használva kell lebénítanunk az ellenséges egységeket. Így már könnyen szétlőhetjük őket (akár a felszabadított tankokkal is), és a megtisztított terepen már biztonságosan átvezethetjük pilótáinkat. Ha mindent jól csináltunk, a küldetés végén összegyűlik a 18 Battlecruiser, amelyekkel akad



még egy kellemes feladatunk: le kell mészárolnunk az érkező ellenséges Cruisereket...

Tarsonis romjai

Kezdéskor gyártsunk 15-16 SCV-t a gyűjtögetésre, majd minél előbb lássuk el a bázist védelemmel (az északi és déli oldalon 2-2 Bunker és 3-3 Turret elég, a keleti oldalra 3-4 Turret kell). Közben építsünk egy Starportot, és egy Dropshippel vigyünk el két SCV-t nyugatra, a nyersanyagforrásoknál létesítsünk újabb bázist, majd ezt is lássuk el védelemmel. Ezután kezdjük el gyártani a Wraith-eket és a Goliath-eket. A Goliath-ek védelmi célokat szolgálnak, míg a Wraith-ekkel a zerg fészkeket tudjuk kiirtani. Két tucat Wraith elég, de természetesen az elhullott egységek pótlásáról is gondoskodnunk kell: mindig legyen tartalékban 3-4 Wraith. Tegyük láthatatlanná a Wraith-eket, majd támadjuk meg a barna zerg bázist. A Hive felé közelítsünk; először mindig a detector egységeket (Overlordok és Spore Colonyk) lőjük ki. Ily módon láthatatlanul eljuthatunk a Hive-hoz, amit pusztítsunk el (a Hive halálával az összes barna egység megszűnik működni, mi pedig vidáman lemészárolhatjuk őket). Építsünk gyűjtögető telepet a Hive helyén, gyógyítsuk meg sérüléseinket, majd ugyanezzel a módszerrel söpörjük le a lilákat is a pályáról. Ezután mozgassunk egy Command Centert a pálya közepén található nyersanyagokhoz, és folytassuk itt is a gyűjtögetést. Ezt követően már csak a



piros és a narancssárga Hive elintézése van hátra (ebben a sorrendben), ami után odavihetjük Durant a Psi Emitterhez.

Csata a Korhalon



A siker titka a jó védelem. Nagyon erősen be kell ásnunk magunkat, mert rengeteg támadást kapunk, főleg tankoktól és Ghostoktól. A védekezésre eleinte megfelelnek a bunkerek és a Marine-ok, később viszont már Turretekkel, Siege Tankokkal és Goliath-okkal kell machinálni. A pálya keleti szélén található nyersanyag-lelőhelyet hamar el kell foglalni (aztán azt is folyamatosan védeni), hogy ne legyen ásvány- és gázgondunk. Mivel az ellenséges Ghostok megállás nélkül Lockdownolnak, mindkét bázisnál legyen legalább egy Vessel. Ha már nem gond a támadások visszaverése, foglaljuk el a térkép keleti szélének közepénél található bázist is, majd gyártsunk két tucat Wraith-t, 2-3 Ghostot és 3 Nuke-ot. Vegyük az irányt a térkép északnyugati sarka felé, ahol a megsemmisítendő Science Opsok találhatók. A láthatatlan Wraith-ekkel irtsuk ki a Turreteket, majd szintén láthatatlan Ghostjainkkal sétáljunk be az ellenséges bázisra, és a Nuke-okkal módszeresen kezdjük el felrobbantani a célpontokat. A sikerhez 5-6 Nuke elég is...





A császár bukása – tiszta terep

Kemény küldetés, amelyben Ghostok, Wraith-ek, Goliath-ek és tankok folyamatosan támadnak bennünket. Mivel már a misszió elején rengeteg Nuke-támadást kapunk (amikor megérkezik az erősítés), emeljük fel épületeinket, és egységeinkkel együtt húzódjunk le a sarokba. Az ezt követő robbanásban az erősítés is menthetetlenül elpusztul, úgyhogy az épületek visszahelyezése után gyakorlatilag mindent elölről kell kezdenünk. Minél előbb gyártsunk egy gyalogos-szakaszt (9 Marine és 3 Medic), majd álljunk rá a Wraith-ek gyártására. Vegyük körbe a bázist tankokkal és Turretekkel, és amint lehet, gyártsunk egy Vesselt is, hogy az ellenfél láthatatlan egységeit észrevegyük. Ezután a gyalogosokkal induljunk meg északra, ahol foglaljuk el a nyersanyag-telepet, és építsük meg második Command Centerünket. Mivel ezt a bázist sokat támadják, minél előbb hozzunk ide 3-4 tankot, egy Vesselt és 10-12 Goliath-et. Ha mindkét bázisunk védelem alatt áll, gyártsunk 7-8 Battlecruisert, még egy Vesselt és egy tucat Wraith-t. Ezekkel irtsuk ki a délkeleti sarokban található telep őreit, majd a híd túloldalán tartózkodókat. Itt is kezdjük meg a gyűjtögetést.



Mindeközben bázisaink kapnak néhány támadást, de ekkorra ez már nem lehet gond. Ha már kezdjük elérni a 160-as létszámot és mindenünk a maximumra van fejlesztve, gyártsunk 4-5 Ghostot, még 2-3 Command Centert, két Comsatot és négy Nuke-ot. A megsemmisítendő Command Center nagyon jól védett helyen van, Spider Mine-ok és Turretek védik, ami nagyon megnehezíti a Ghostok dolgát. Ennek ellenére meg lehet közelíteni: egy Ghostunkat rakjuk Dropshipbe, majd egyik Vesselünkkel nyomjunk a Dropshipre egy Defensive Matrixot. Repüljünk az ellenfél bázisának határához, dobjuk ki a Ghostot, tegyük őt láthatatlanná, majd szedjük fel ismét (így tovább tart az energiája). A térkép keleti szélén észak felé haladva, a Turreteket kerülgetve előbb-utóbb elérünk egy természetes platóhoz, itt tegyük ki a Ghostot. A Dropshippel repüljünk vissza, majd a Ghost környékére süssünk el a Comsatból egy radart. Ennek köszönhetően láthatóvá válnak a Spider Mine-ok, amelyek lelövése után tovább tudunk haladni. Ezzel a módszerrel elérünk az első Turretekig, amelyeket Nuke-ozzuk le, és sétáljunk tovább.





Újabb radar, Spider Mine-ok, majd újabb Nuke a Turretre. Ezzel a módszerrel, lépésről lépésre, a Ghostokat és Nuke-okat pótolva el tudunk jutni a Command Centerig, amelynek két Nuke elég. A pálya végén ismerős arc bukkan fel: Raynor, aki a protossokkal szövetkezve elinal. Az ő Command Centerének megsemmisítése már a következő pálya feladata.

A császár bukása – a háború madarai

Az előző küldetés egy másik verziója, és az első néhány percet leszámítva teljesen megegyezik vele. Itt kezdéskor nem Ghostok, hanem Battlecruiserek érkeznek, amelyeket Ghostjaink Lockdownját használva le tudunk bénítani. A lebénított Battlecruisereket Goliath-jeink pillanatok alatt szétszedik. Innentől kezdve a fent ismertetett taktika követendő (mivel nem robban fel az elején minden egységünk, sokkal kisebb hátrányból indulunk).

A császár menekülése

Az előzőhöz képest nagyon könnyű küldetés, egy órán belül teljesíthető. Protossok és zergek az ellenfeleink, akik jobban törődnek egymással, mint velünk. Kezdéskor egy kisebb csetepaté után lerakhatjuk épületeinket, majd megkezdődhet a Supply Depotok építése. Minél előbb hozzunk össze egy gyalogos sereget (3 Medic + 9 Marine), és a megmaradt Valkyrie-kkel küldjük el őket a térkép nyugati szélének közepéhez. Itt egy kisebb protoss őrposzt megsemmisítése után felhúzhatjuk második bázisunkat,



és kellő számú (bázisonként 15-20) SCV gyártásával megszüntethetjük erőforrás-gondjainkat. Ezután a még hiányzó épületek lerakásával és azok fejlesztésével párhuzamosan gyártsunk védelmet bázisainkhoz (épület nem kell, Wraith-ek, gyalogosok, Valkyrie-k, és néhány Battlecruiser bőven megfelel). Az előző pálya taktikája itt is beválik: 3 Nuclear Silo és 2-3 Ghost gyors legyártásával gyakorlatilag nyertünk, csak annyi a dolgunk, hogy egy Defensive Matrixos Dropshippel a térkép keleti szélén felszállítsunk egy láthatatlan Ghostot a képen látható helyre.



Egyetlen Ghosttal és két Nuclear Missile-lal elintézhetjük Raynor bázisát.

Egy hazafi vére

Kommandós küldetés, amelyben az áruló Stukovot kell elintéznünk egy gyalogos hadosztály segítségével. Medic-ek is találhatók a csapatban, úgyhogy nem nehéz a dolog, csak arra vigyázzunk, hogy ne harcoljunk egyszerre túl sok ellenféllel: mindig próbáljuk meg részletekben elcsalogatni őket. Mivel mindig csak egy irányba mehetünk, hamarosan megtaláljuk Stukovot. Kiderül, hogy nem



is ő az áruló, hanem Duran, de mire ezt felfogjuk, Stukov meghal, Duran pedig elmenekül. Ezután 15 percünk marad, hogy leállítsuk egy bombát, ezért innentől kezdve nagyon kell sietnünk. A felbukkanó ellenfelek kiirtására azért fordítsunk időt – segíthet, ha a talajból előbukkanó gépágyúk közé csalogatjuk őket. Ha felvesszük



az utánpótlás-egységeket, nem okozhat gondot 15 perc alatt teljesíteni a küldetést (elég, ha csak egy ember jut el a pálya végére).

A bestia bilincsbe verése

Az eddigiek után ez sem lehet nehéz. Ha a pálya legelején építünk a jobbra található telep mellett egy második Command Centert, és gyártunk 25-30 SCV-t, nem lehet nyersanyaggondunk a játék során. Ezzel párhuzamosan védelmet kell biztosítani bázisunknak, mert megállás nélkül kapjuk a kisebb-nagyobb támadásokat. Bázisonként mindenképpen gyártsunk egy-egy erős gyalogos-osztagot (3 Medic, 9 Marine) és egy-egy repülő hadtestet is (BattleCruiser + Vessel + 10 Wraith). Ha Ultralisk támad, Yamato Gunnal adjunk neki, mert nagyon kemény a páncélja. Néhány Turretet is építsünk, majd kezdjük meg a támadócsapat gyártását. 10-12 maximumra fejlesztett Battlecruiserre lesz szükség, mert földi egységekkel ezen



a pályán nem megyünk sokra. A Battlecruiserekkel három Cerebrate-et kell megölnünk. Ahhoz, hogy eljussunk egy Cerebratehez, át kell verekednünk magunkat néhány Mutalisken, Hydralisken és Spore Colonyn (a földi egységekre ne pazaroljuk a lőszert), és ha odaérünk, egy-két Yamato Gun lövéssel tudjuk a leghamarabb megölni a Cerebrateet. Az ő halálával a Cerebrate színével megegyező színű egységek inaktiválódnak, mi pedig nyugodtan visszarepülhetünk a bázisra javítás és pótlás céljából. Ha ugyanezt eljátsszuk mindhárom Cerebrate-tel, gyakorlatilag



nyertünk is. Ezek után már csak négy Medic-et kell az Overmindhoz szállítani, és egy kis csetepaté



után a terran kampány záró képsorait is végignézhetjük.

A zergek története

Aljas rombolás





Könnyű kis kommandó-küldetés, amelyben hét Hive-ot kell megvédenünk egy-egy ellenséges zerg támadástól, egyiktől a másikig rohanva. Minden Hive-nál kapunk új egységeket, ennek ellenére próbáljuk kevés veszteséggel megúszni a fészkeket támadó egységek kiirtását. A negyedik Hive-nál a Scourge-okat használjuk a



Guardianok ellen, utána a Queenek Spawn Broodlings képességét alkalmazzuk az Ultraliskekre. A többi Hive-nál nincs szükség trükkökre: Hydralisk és Zergling csapatainkkal simán teljesíthetjük a küldetést, ha az adott Hive-hoz közel futva aktiváljuk annak védelmi rendszerét.

A tűz hatalma

Kezdéskor gyártsunk két Hatcheryt, néhány Overlordot, 12-15 Drone-t, majd hozzunk össze egy tucat Hydralisket. Induljunk meg velük északnak a pálya nyugati oldalán, és foglaljuk el az utunkba akadó ásvány- és gáztelepet. Létesítsünk itt is bázist, közben



pedig vegyük körül bázisunkat Colonykkal. A fenti bázishoz küldjünk még egy tucat Hydralisket, és kezdjünk neki a fejlesztésnek. Ezután gyártsunk egy tucat Mutalisket, akikkel foglaljuk el a térkép keleti oldalának közepénél található telepeket. Itt építsük meg harmadik bázisunkat, majd



kezdjük el a gyűjtögetést. Ezután már nem lehet erőforrás-gondunk, úgyhogy gyártsunk le 4-5 tucat Mutalisket, és söpörjük velük tisztára a pályát. Egyébként a pályán található zergeket SCV-nk át tudja állítani a mi oldalunkra.

Kel-Morian szövetsége



Ez a misszió már egy kicsit nehezebb: 10 000 ásványt kell bányásznunk, miközben öt Terran ellenfél folyamatos támadásai ellen kell helytállnunk. Mivel a következő pályán szükség lehet Infested Terran Command Centerekre, ajánlatos úgy teljesíteni a küldetést, hogy mind az öt ellenfél Command Centerét megfertőzzük. Ehhez legelőször mutáltassunk két Hatcheryt, majd



rengeteg (25-30) Drone-t, hogy gyors legyen a gyűjtögetés. Ha ez megvan, a már meglevő védőcsapat mellé hozzunk össze még egy Hydralisk-osztagot. Ezután vegyük körül a bázist Sunken Colonykkal (kivéve a keleti oldalon, ahol Spore Colonykat használjunk), majd kezdjük el a repülő egységekhez tartozó épületek és tulajdonságok fejlesztését. Amint lehet, gyártsunk 20 Mutalisket, ebből 12-t alakítsunk át Guardianné (közben egy Mutaliskkel fedezzük fel a pályát). Ezzel a csapattal már el tudjuk intézni a nyugati oldal közepénél található barna terran bázist. A Command



Centert ne lőjük ki, hanem egy Queennel fertőzzük meg. Miután az itteni bázist kiirtottuk, hozzunk létre itt is Hatcheryket (kettőt a magaslaton, egyet lent), és indítsuk meg a gyűjtögetést. Ezután bázisainkon gyártsunk le két tucat Guardiant és három tucat Mutalisket. Egy-egy csapat Mutalisk védje a két bázist, a többi repülő egységünkkel pedig támadjuk meg a délkeleti sarokban található piros terran bázist (az itteni Command Centert is fertőzzük meg). A Mutaliskekkel a repülő egységeket intézzük el, míg a Guardianek a földi egységekről gondoskodjanak – lehetőleg messziről. Ha végeztünk, pótoljuk veszteségeinket, majd ugyanezzel a metódussal öljük le az összes többi terran bázist. A pályán található 2-3 Vesselt lehetőleg még azelőtt intézzük el, hogy alkalma lenne huncutkodni. Ha sikeresen megfertőztük az öt Command Centert, automatikusan megkapjuk a 10 000 ásványt.

Korhal felszabadítása



Ebben a küldetésben látjuk hasznát előző pályán elért eredményeinknek: annyi Infested Terran Command Centerrel kezdünk, amennyit megfertőztünk az előző küldetésben. Megkapjuk továbbá



az előző pályán gyűjtögetett 10 000 ásványt, úgyhogy semmi nem akadályozhat meg bennünket abban, hogy két sor Sunken Colonyt húzzunk bázisunk köré (elvétve egy-egy Spore Colonyt is pakolhatunk). Gyártsunk egy tucat Hydralisket és 3-4 Ultralisket, és ezzel a védelemmel kihúzhatjuk a pálya végéig. Közben természetesen gyűjtögessünk, majd kezdjünk el támadócsapatot gyártani. Ha földön akarunk támadni, Hydralisk és Ultralisk csapatokat gyártsunk, ha levegőben, akkor Mutaliskeket és Guardianokat. Én ez utóbbit választottam, és amikor megvolt az első tucat Mutaliskem, négy Ultralisk társaságában felvonultam velük északra, ahol a nyersanyagtelepek elfoglalása után létesítettem egy kis gyűjtögető-állomást. Az innen származó pénz már elég ahhoz, hogy gyártsunk még 2-2 tucat Mutalisket és Guardiant, és megkezdjük nyugatra a támadást. Egy újabb terran bázis kiiktatása után újabb gyűjtögető-állomást építhetünk, majd a veszteségek pótlása után folytassuk a támadást a győzelemig. Ezzel az ősrégi



„védelem-csapatgyártás-támadás több hullámban"-módszerrel könnyen teljesíteni lehet a pályát, csak arra kell figyelni, hogy az utánpótlás folyamatos legyen, a láthatatlan egységek felderítésére pedig néhány Overlord is kell a csapatba.

Tiszta színek

Ennek a küldetésnek a kimenetelét már a legelején a javunkra fordíthatjuk. Az első hat percben terran és protoss ellenfeleink semmit nem csinálnak, és mi szabadon garázdálkodhatunk – rá-

adásul már kezdéskor ismerjük minden ellenséges épület pozícióját. Ebben a hat percben a következőket tegyük: A hét Hydralisket (egyes csapat) és a tucat Zerglinget (hármas csapat) azonnal küldjük a térkép közepe táján található protoss Nexushoz, a Lurkerekkel (kettes csapat) pedig a legalsó, második protoss Nexushoz mozogjunk. Amíg egységeink odaérnek, álljunk neki az ásványgyűjtésnek, a két keltetőből pedig gyártsunk újabb 12 Zerglinget (négyes csapat). Az egyes és kettes csapattal öljük meg a Dragoonokat, majd a Probe-ok, és a Nexus elpusztítása után mozogjunk délre a hármas csapat után. Az időközben elkészült négyes csapatot is küldjük délre, majd gyártsunk újabb tucat Zerglinget (ötös csapat). Ha az első négy csapat leér a délkeleti protoss bázishoz, egyszerre támadjunk velük (a korábban odaérteknek adjunk ki Hold Positiont). A Probe-okat és a Nexust támadjuk, ezek elintézése után azonnal vonuljunk vissza bázisunkra. Ekkor még mindig marad egy-másfél percünk, ami elég arra, hogy az ötös csapattal a legközelebbi (nyugatra levő) Command Centert és SCV-ket szétüssük, majd visszatérjünk a bázisra. A hat perc alatt tehát elintéztük, hogy protoss ellenfeleink ne tudjanak fejlődni (a pénzüket néhány Dragoonra és Zealotra költik, aztán teljes passzivitásba vonulnak), így gyakorlatilag csak a terranokkal kell törődnünk. Először húzzunk fel Sunken Colony-falat bázisunk köré, majd gyártsunk egy tucat



Hydralisket, mivel a játék elején elég sok támadást kapunk. Ezután kezdjünk el fejlődni, és álljunk rá a Mutaliskek és a Guardianek gyártására. Hat-hat Guardian és Mutalisk elkészülése után repüljünk a keleti ásványlelőhelyhez, és az ottani protossok elintézése után létesítsünk újabb bázist. Gyártsuk tovább a repülő egységeket, és egy csapat Lurkert is mutáltassunk. Egy-egy tucat Lurker, Guardian és Mutalisk, valamint 1-2 Defiler segítségével (utóbbi arra kell, hogy a zergekre nagyon veszélyes Vesselekre Plague-ot nyomjon) intézzük el a következő protoss bázis épületeit is, és építsünk újabb gyűjtögető-állomást. Ezután már nem lehet probléma, hogy legyártsunk két tucat Lurkert, két tucat Guardiant, 3-4 Defilert és négy tucat Mutalisket (ha mégis gond, foglaljuk el a legalsó protoss telepet is), ezzel a csapattal pedig már a terranokat is le tudjuk söpörni a pályáról.

A raj tombolás

Kezdéskor minden bázisunk megsemmisül, egyedül a középső, szigeten levő marad meg. Ezzel együtt új feladatot kapunk: az ellenséges zerg bázisok kiirtása helyett „csak" 30 terran tudós megölése a cél. Ezt minél előbb teljesítenünk kell, mivel az ellenfél zergjei brutálisan fejlődnek, és előbb-utóbb nem fogjuk tudni állni a rohamukat. Éppen ezért egy tessék-lássék védelem után (néhány Colony és egy tucat Hydralisk) azonnal kezdjük meg a Mutaliskek gyártását, és az első tucat elkészülése után foglaljuk el velük a déli nyersanyagtelepet.



Létesítsünk itt is bázist, és gőzerővel folytassuk a támadóerő gyártását. Védekezésre is a támadásra szánt egységeinket használjuk, így előbb-utóbb összejön két tucat Guardian, négy tucat Mutalisk és egy tucat Lurker. A Lurkereket pakoljuk Overlordokba, és induljunk meg mindenkivel nyugatra, a terran bázishoz. Az utunkba akadó Turreteket és ellenséges zergeket lőjük le, majd a Terran bázis határánál pakoljuk ki a Lurkereket.



Ezután minden egységünkkel kezdjük meg a terran tudósok elleni hajtóvadászatot, és a ránk támadókkal nem törődve öljük meg mind a harmincat (a csata előtt feltétlenül mentsünk állást).

A hálószövés

Meglehetősen nehéz küldetés, amelyben Durant kell eljuttatnunk öt Beaconhoz úgy, hogy nem építhetünk repülő egységet. Mivel a protossok egy perc nyugtot sem hagynak nekünk, első dolgunk a védelem kiépítése legyen (két sor Sunken Colony, Spore Colonykkal megspékelve, valamint egy tucat Hydra). Ezután telepítsünk egy-egy további gyűjtögető-állomást a bázisunk feletti és alatti nyersanyag-telepekhez, majd védjük le ezeket is. A továbbiakban Lurkereket és













Hydrákat gyártsunk, valamint egy-egy Nydus Canalt a két állomáshoz, hogy egy támadás esetén bármikor gyors segítséget tudjunk nyújtani. Ezután legyárthatjuk támadócsapatunkat (egy tucat Ultralisk, két tucat Hydralisk



és Lurker, 5-6 Overlord a láthatatlan egységek miatt, 2-3 Queen, 4-5 Defiler). Ha ezzel megvagyunk, nincs más dolgunk, mint ezzel a csapattal Duran előtt megtisztítani az utat a Beaconok előtt. A tisztogatást próbáljuk meg minél kevesebb egységgel megúszni, csak a detector egységeket és a Cannonokat pusztítsuk el, mert Duran láthatatlanul már át tud sétálni a többin. Az érkező Carriereket és egyáltalán a ránk támadókat Plague-ezzük le, a Queenekkel pedig támadó Reaverekre és Dark Archonokra nyomjunk Spawn Broodlingsot. Ha támadócsapatunk nagyon megfogyatkozik, vonuljunk vissza bázisunkra pótolni őket. Nyersanyagaink egy idő után elfogynak, erre már mindenképpen foglaljuk el a délnyugati sarokban található protoss bázist (sőt, ajánlatos először erre támadni), mert egyrészt ott nagyobb telepeket találunk, másrészt két Beaconhoz úgyis arrafelé vezet az út. Ha jól ügyeskedünk egységeinkkel és azok képességeivel (kevés a kétszázas létszám-limit), akkor ezzel a pályával sem lesz gond.

Bestiát ölni

A pálya nagyon trükkösen van felépítve, mert – bár bázisunk és az elpusztítandó Overmind között rengeteg ellenséges épület található – az egészet meg lehet kerülni a térkép legalsó részén a délkeleti sarkába, majd onnan északra mozogva. Kezdéskor azonnal fejlesszük ki az Overlordok szállítási képességét, majd gyártsunk sok Drone-t és még néhány Overlordot. Ezután északon és délen is védjük le bázisunkat (Sunken Colony-fal + Spore Colonyk), majd a keleti oldalra is gyártsunk Spore Colonykat. Eközben, amint lehet, szállítsunk egy Overlorddal nyugatra néhány Drone-t, ahol a magaslaton található telepek mellett újabb gyűjtögető-állomást építhetünk. Ezután kezdjük el gyártani a Mutaliskeket, Guardianokat és Devourereket, valamint nyolc Dark Templart. Ekkorra már nem okozhat gondot a támadások visszaverése, úgyhogy elkezdhetünk gondolkozni azon, hogy kevés gázunkat hogyan osszuk el egységeink között. Én a repülő egységeket erőltettem (Guardianból és Devourerből másfél-másfél tucat, Mutából kettő), de nagy hasznát láttam néhány Lurkernek is. Gyártsunk 5-6 Defilert is, mert Plague és Dark Swarm képessége nagyon jól jön a végső csatánál. Ezután Hydraliskeket és a gáz elfogyása után Zerglingeket gyártsunk, hogy megteljen a 200-as limit, majd erősítsük meg a védelmet egy újabb Colony-fallal. Ezt követően minden földi egységemet pakoljunk Overlordba, és néhány védekezésre hátrahagyott Guardian kivételével a már említett útvonalon kerüljünk az Overmindhoz. Ezután mindenkivel egyszerre támadjunk, először



a Detectorokat, majd a védekező egységeket, közben sűrű Plague és Dark Swarm használata ajánlott. A csata végére remélhetőleg, az Overmind körüli terület letisztul, és Dark Templarjainkkal szét tudjuk verni az Overmindot.

A leszámolás

Ebben a küldetésben 30 perc áll rendelkezésünkre, hogy elpusztítsunk egy protoss bázist. Ez az idő meglehetősen szűkös, de ha az elején 25-30 Drone-nal meggyorsítjuk a gyűjtögetést, kellően sok egységet tudunk gyártani a támadáshoz, és még egy Colony-falra is elég lesz a pénzünk. Először védekezzünk, majd 5-6 perc után elkezdhetjük gyártani a Guardianokat, Mutaliskeket, Defilereket és Lurkereket – annyit, amennyit csak bírunk 20 perc alatt. A négy egységtípussal (és természetesen 5-6 Overlorddal) egy 25. percben indított támadással viszonylag könnyen ki tudjuk irtani a protoss bázist, de még biztosabb, ha egy 15. percben indított rohammal elintézzük a Nexust és az összes Probe-ot, majd visszavonulunk, megerősödünk, a végén pedig elpusztítjuk a túlélőket (ezzel a módszerrel elérjük, hogy a protossok ne fejlődjenek az utolsó negyedórában). Nagyon profik megpróbálhatják tíz perc alá vinni a teljesítés idejét...

Omega

Az utolsó, és talán a legnehezebb küldetés. Mint az a képen látszik, minden oldalról körülvéve, nagyon kevés nyersanyaggal kezdünk, ez nagy mértékben



korlátozza lehetőségeinket. Kezdéskor azonnal építsünk újabb Hatcheryt a bázisunk alatti második telephez, majd kezdjük



el a Drone-ok, Zerglingek és Hydraliskek ontását. Utóbbi kettőből gyártsunk olcsó és nagy seregeket, miközben erősen Colonyzzuk körül bázisunkat. Tekintélyes létszámú (70-80) csapattal hamar lerohanhatjuk a piros terranok bázisát, majd egy újabb támadáshullámmal végképp elintézhetjük őket. A pirosak helyén létesítsünk újabb gyűjtögető-állomásokat, majd a térkép délnyugati sarkában található telepeknél is kezdjük meg a termelést (természetesen ne feledkezzünk meg az állomások védelméről sem). Ha eddig túléltük (sok állásmentés segítségével lehetséges), már könnyebb a dolgunk. Ekkorra már összegyűlik annyi pénzünk, hogy komolyabb egységekből is tudjunk haderőt képezni (Guardianokat, Devourereket, Lurkereket, Mutákat és Defilereket ajánlok), akik segítségével már viszonylag zökkenőmentesen tudunk végezni először a kék, majd a fehér terranokkal. A küldetésben nagyon sok veszteségünk lesz, csak a több hullámban történő gyors támadások vezetnek sikerre! Mindhárom terran csapat elintézésével teljesítjük a Brood Wart, és végignézhetjük a zergek szívet melengető, dicsőséges győzelmét és a terran seregek csúfos megfutamodását bemutató záró képsorokat...

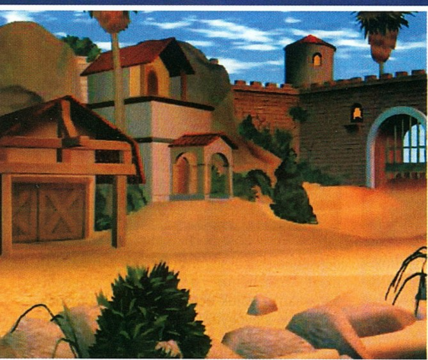
STÖKI

Quest for Glory V: Dragon Fire

Még egy igazi hősnek is kell némi segítség...



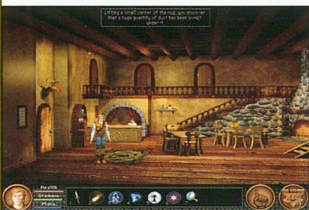
Az ötödik „hősszimulátor" igencsak sok logikai fejtörőt tartalmaz, ezért itt főleg azoknak szeretnénk segítséget nyújtani, akik a kaland részben elakadtak. A játékot többféle módon is megnyerhetjük, úgyhogy érdemes másfajta megoldásokkal is próbálkozni.

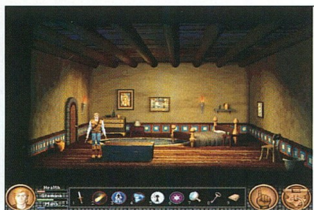


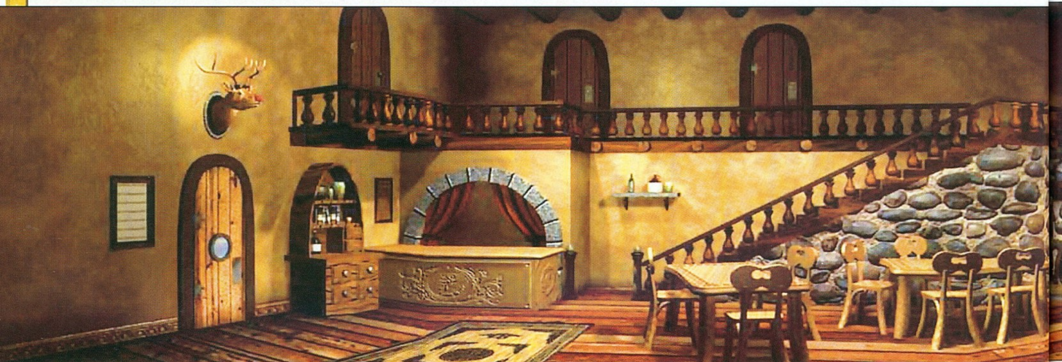
A Királyság Rítusainak küldetései

Első küldetés: A Szabadság rítusa

Az első küldetés feladata, hogy elmenjünk Naxos falujába és kiirtsuk az összes ott levő katonát. A küldetés sikerét azzal tudjuk bizonyítani, ha megszerezzük a falu pecsétjét és bemutatjuk a királyi palota előtt álló őröknek. Naxosban elsőnek a falu utcáin mászkáló bakákat intézzük el, majd nézzünk be az összes épületbe és ott is irtsunk ki mindenkit. A pecsét a legnagyobb házban található egy ládikóban. A lovagok megpróbálhatják Béke varázslattal elbűvölni a katonákat, így rögtön a legnagyobb kunyhóba mehetnek a pecsétért. Mellesleg érdemes versenytársaink elől elcsaklizni feladatukat és az összes falut „felszabadítani” mert így sok speciális tárgyat és tapasztalati pontot nyerhetünk. Ha készen vagyunk, már mehetünk is vissza a bizonyítékunkkal Silmaria palotájának őreihez.







Második küldetés: A Hódítás rítusa

Neve ellenére ez nem egy Leisure Suit Larry-féle küldetés: meg kell találnunk és elintéznünk a hesperiai csapatok vezérét. Őkelme a délnyugati kis szigeten levő erődítményben található. Délelőtt béreljünk hajót Andrétól, a halásztól, aki a tengerparton üldögél a Döglött Papagáj nevű kocsma mellett, majd hajókázzunk el a szigethez.

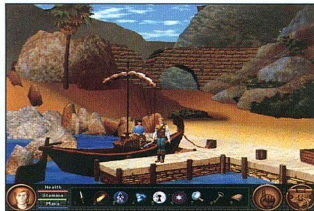
Attól függően, milyen a kasztunk, különböző harcmodorral machinálhatunk. Tolvajként vigyázzunk, hogy ne vegyenek észre az ácsorgó katonák és ne fújjanak riadót, mielőtt bejutnánk az erődbe. Másszunk fel a szennyvízcsatornán, és üssünk le mindenkit, majd próbáljunk a felső szintre jutni – amikor kijön az ezredes, üssük le őt is. Ha mégsem tolná ki rögtön az orrát, kénytelenek leszünk előbb a mágusát elintézni (erre már biztos előbújik), majd amikor utánunk jön, rohanjunk el, osonjunk félre és bújjunk el egy sarokba, majd amikor a WC környékén keresgél, csapjuk le hátulról.

Harcosként vagy lovagként egyszerűbb, de strapásabb a feladatunk: csapjunk le mindenkit...

A mágusok használják a visszaverő (Reversal) varázslatot, majd triggerrel robbantsuk fel szerencsétlent. Használhatunk csak Reversalt, majd tűzgolyókkal és dobólándzsákkal is támadhatjuk, de ez sokkal fárasztóbb – igaz, ilyenkor ellenfelünk ép holttestén egy varázslat tekercsét is megtalálhatjuk.

Harmadik küldetés: A vitézség rítusa és a Tudomány Szigete

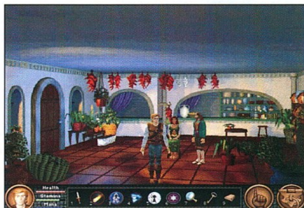
Hydra szigetére kell eljutnunk, likvidálnunk a szörnyeteget, és elhozni a fogát sikerünk bizonyítékául. Sajnos André nem merészkedik ki a nyílt tengerre ladikjában, ezért kénytelenek leszünk más utat találni. A fejezet elején fel kell szerelkeznünk néhány tárggyal: méhviasszal (a város északi részén levő oszlopokról), a sziget tetején élő pegazusmadár tollaival, egy lándzsával (a kereskedőtől vásárolhatjuk), dobófegyverekkel (tőr vagy lándzsa), egy articsókás pizzával, néhány apró hallal, amelyet Andrétól kaphatunk (kérdezzük a kis halakról), és egy amforával, amelyet Wolfietól, a kutyaembertől vehetünk. Keverjük össze a pizzát az apróhalakkal. Menjünk ki a városból a Tudomány Szigetéhez (ahol a vidámparki gondola van), és törjük el a gondola irányítókarját. Rakjuk a lándzsát a kitört kar helyébe, majd használjuk. Amikor odaér a gondola, fékezzük le, majd ugorjunk bele. A kabinból dobáljunk rá valamit a karra, vagy használjuk rajta a Force Bolt varázslatot. Menjünk a szigetre, végezzük el a gyermeteg tesztet (a nagy kerék mellett levő fénylő rész), majd menjünk be a házba és adjuk a mixelt pizzát a tudósnak. Használjuk a viaszt a szárnyakon és vegyük igénybe a madártollakat. A Hydra szigeten alkalmazzuk az amforát a sárgás folyadékon. Fogadjuk el Elsa segítségét, üssük le Hydrát, gyújtsuk fel (Fire Bolt varázslattal vagy a tolvajok céhéből szerzett fáklyával), vagy hagyjuk, hogy Elsa megtegye. Menjünk be a barlangba és vigyük el az összes tárgyat (a „pokolgépes” ládát mindenki képességei szerint próbálja kinyitni, mindenképpen szükségünk lesz a tartalmára), majd használjuk a teleport mágnest. Silmariában adjuk oda a fogakat az őröknek, Salimnak, a gyógyfüvesnek pedig a Hydra pikkelyeit.

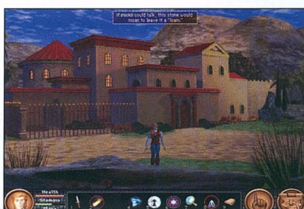


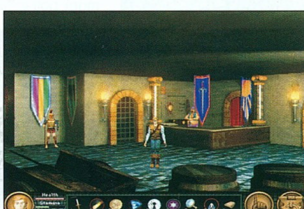
Negyedik küldetés: A sors rítusa és a léggömb

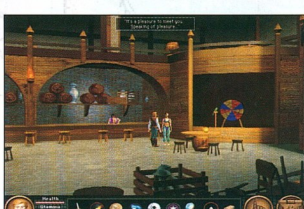
A következő dolgokra lesz szükségünk: ágyterítő a fogadóból, léggömbös kép Wolfietól, ragacs (goo) a Hydra szigetről, kosár (brazier) Marraktól, tűzszerszám (tinder box) és egy kötél. Mutassuk meg Ann-nek a lég-

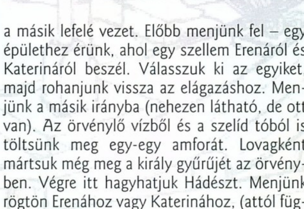












gömbös képet, adjuk oda neki az ágyterítőket, cserébe másnap összevarrja nekünk. Marraknek is mutassuk meg a képet – tőle megkapjuk a kosarat. Korán reggel menjünk be a Tudomány Szigetén a daru környékére, ott pedig a zöld monitor alatti terminálon írjuk be a kombinációt: 100, 50, closed. A daru odaemeli a gondolát a platformra. Használjuk előbb az összevarrt ágyterítőt rajta, majd a kötelet, a sárgás folyadékot a szigetről, végül a gyújtós dobozt. Szállunk rendelkezésünkre! A térkép alapján repüljünk az északnyugatra levő Deloshoz. A kis szigeten leszállva menjünk észak felé, majd lépjünk be Sybill Templomába, ott pedig vegyük fel a víz felszínén lebegő lila virágot (közben mentsük sokszor állást!). Érintsük meg a szobrot, így kapunk egy kódot egy másik rítushoz. Dobjuk a pénzdarabot a tóba, erre megkapjuk a Sors Bizonyítékát. A mágusok itt varázsfát is kaphatnak, ha az összes dryadnak (fák) a pegazus fészke környékéről szerzett hyppocrane vizet adnak. Menjünk vissza Silmariába (ha túl lassú, szálljunk le egy olyan szigeten, amit André csónakjával el tudunk érni – még szükségünk lesz a légballonra, használjuk a teleport-mágnest), majd adjuk oda az őröknek a Sors Bizonyítékát.

Ötödik küldetés:
A bátorság rítusa

Ez egy elég kemény küldetés: Hádészbe könnyen el tudunk jutni, de ott pokoli (végül ott járunk...) nehéz navigálnunk. Vegyünk három amforát és kaját Marraktól (csokit is!). Az egyik amforát töltsük fel koszos vízzel a Dragon Pillarnál. Kövessük a folyót balra, egészen addig, amíg be nem folyik egy apró barlangba. Öntsük a koszos vizet a folyóba, erre Hádész kapuja kinyílik. Amikor megpróbálunk belépni, megjelenik egy háromfejű kutya: Cerberus. Vesztegessük meg mindenféle kajával, majd lépjünk be a kapun. Állandóan élőhalottak támadnak ránk – kasztunk alapján különböző módszerekkel szabadulhatunk meg tőlük. Tolvajként fussunk, ahogy csak tudunk, lovagként használjunk Destroy Undead varázslatot, mágusként pedig az Aurát. Egy zsákutca a másik lefelé vezet. Előbb menjünk fel – egy épülethez érünk, ahol egy szellem Erenáról és Katerináról beszél. Válasszuk ki az egyiket, majd rohanjunk vissza az elágazáshoz. Menjünk a másik irányba (nehezen látható, de ott van). Az örvénylő vízből és a szelíd tóból is töltsünk meg egy-egy amforát. Lovagként mártsuk még meg a király gyűrűjét az örvényben. Végre itt hagyhatjuk Hádészt. Menjünk rögtön Erenához vagy Katerinához, (attól függően, hogy melyiket választottuk a szellemnél), akitől kapunk egy érdekes varázslatot. Útközben álljunk meg Silmariában, és vegyünk ajándékokat jövendőbeli feleségünknek.

Hatodik küldetés:
A béke rítusa - Atlantisz

Miután felvilágosítottak a feladatról, menjünk el a Tudomány Szigetére, és az épületben menjünk át a tudós teszten – jutalmul kapunk egy kódszót. Ezt üssük be annál a panelnél, amit eddig Gort őrzött (mostanra már nincs ott). Lépjünk be a titkos laboratóriumba és beszéljünk a tudóssal az összes témáról. Jutalmunk nem marad el: Gortot kizárják a versenyből.

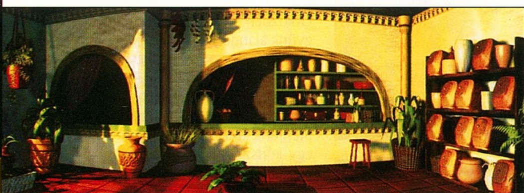
Ezután nézzünk el Eranához vagy Katerinához – kapunk tőlük egy amulettet, amellyel a víz alatt lélegezhetünk. Ezt vegyük is fel rögtön, vegyünk egy mágikus dárdát, majd ugorjunk be léggömbünkbe és repüljünk a térkép délnyugati részébe. Szálljunk le a földrészen Atlantisz mellett, majd ússzunk be a tengerbe (ha még nem tudunk, tanuljuk meg a FACS nevű helyen). A nagy aranykapunál használjuk a dárdát a gongon, majd számoljunk le a kirontó tritonokkal. Lépjünk be a kapun és üssünk le mindenkit (a lovagok esetleg használhatnak Awe-et...) Ha mindenkit lecsaptunk, beszéljünk a királynővel és adjunk neki virágot. Beszéljünk neki Ezüstnyelvről: így megkötjük a békeszerződést és cserébe kapunk egy békeszobrocskát – ez győzelmünk bizonyítéka, amelyet átnyújthatunk az őröknek.

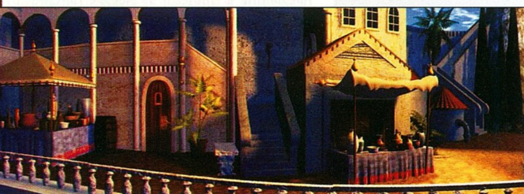
Hetedik küldetés:
Az igazság rítusa

Ehhez a küldetéshez szükségünk lesz a javított ellenméreg-bogyókra, úgyhogy adjuk oda cserébe Salimnak a fekete lótuszt. Sétálgassunk a városban késő este (éjfél körül) – hamarosan megtámadnak. Intézzük el a fickót – a csata után Toro segíteni fog. Most be kell valahogy bizonyítanunk Minos bűnösségét – erre sokféle megoldás van (ha van igazság-gyűrűnk, az segíteni fog). Ha alszunk a fogadóban, Elsa kapcsolatba lép velünk.

Miután Minos csalárdsága kiderült, a palotájában találjuk magunkat. Itt üssünk le vagy bűvöljünk el mindenkit, menjünk be az épületbe. Lépjünk be a legfelső ajtón, és itt is öljünk meg mindenkit. Megjelenik Minos, szövegel egy kicsit, majd előhív egy minotauruszt – végezzünk vele is. Miután Minos is meghal, raboljuk ki előbb az ő hulláját, majd a minotauruszét. Nyissuk ki azt a zárat, amelyet Elsa említett álmunkban, ezután végre szembeszállhatunk a sárkánnyal. (Ha azt akarjuk, hogy Elsa segítsen csata közben, nyissuk ki börtönét az asztalon levő kulcs (akár neki is adhatjuk) vagy mágia segítségével.)

„A jóság erejének segítségével, a legsötétebb csatába hívlak..."







Küzdelem a sárkánnyal

Először is rögtön mentsünk állást. Kérjük meg Gortot és Torót, hogy próbálják megjavítani az oszlopot. (Elsának és Erenának hiába könyörgünk). Ha Toroék sokáig kínlódnak, adjunk mindkettejüknek néhány erősítő italt, Torónak még a minotaurusz csatabárdját is mellé. Ha sikerült megjavítaniuk az oszlopot, már árthatunk a sárkánynak.
A különféle kasztú hősök különbözőképpen harcolhatnak ellene:

Harcos/lovag: Üsd-vágd! Érdemes Wurmbane dárdát és Dragon Slayer kardot használni.

Mágus: Először Augmenttel emeljük varázslataink erejét, majd támadjuk Frostbite-tal hüllőnket. Ha varázserőnk csökkenne, igyunk sok mana italt.

Tolvaj: Állandóan dobáljunk tőrökkel a sárkányt. Az sem rossz, ha van mérgezett tőrünk, illetve a villámmal töltött (Zapped) fegyver sem rossz választás...

Ha Katerina jelen van, nagy segítségünkre lehet, illetve ha Erena nem akar hozzánk jönni, inkább feláldozza magát a sárkány elleni küzdelemben. Ha a dögnek sikerül kirepülni a barlangból, dobáljuk meg tőrökkel, dárdákkal vagy támadó varázslatokkal. A többieket életerő-italokkal, elsősegéllyel vagy lovagi gyógyítással életben tarthatjuk. Ennyit még egy nagy, gonosz, vörös sárkány sem bír ki – hamarosan kimúlik, minket pedig királlyá választanak. Ha feláldozzuk magunkat, szellemünk holtan lebeg majd a Döglött Papagáj kocsma felett...

Néhány jó tanács kezdőknek Vegyünk néhány stamina-pirulát, menjünk a Kalandorok céhébe és gyakoroljunk a futószalagon. Futás közben az erő növekszik, séta közben az életerő. Az öklözéssel és a rugdosással egyéb fizikai pontjainkat is növelhetjük, úgyhogy érdemes minden este lefekvés vagy vacsora előtt gyakorolni. A különféle varázslatok használata növeli erejüket, úgyhogy érdemes velük gyakorolni, így később hatékonyabbak lesznek. Érdemes a Boom, Protection és a Zap varázslatokat 400 körülire és a Frosbite-ot is 300 körülire emelni. Ahhoz, hogy visszajussunk Erasmushoz, rúgjunk bele a portálba vagy használjuk a Trigger varázslatot. Vigyázat: amikor később megbetegszik az öreg, csak egyszer juthatunk vissza hozzá.

Bad Sector

EGYÉB MELLÉKKÜLDETÉSEK, FELADATOK

HÁZASSÁG

Kasztok alapján házasodhatunk a játék során:

TOLVAJ: NAWAR

Nawar megszerzéséhez flörtöljünk vele, adjunk neki csokit, virágot, ékszereket és a beszélgetések során mondjuk neki azt, mennyire szeretjük. A játék vége felé két szolgálatot kér majd: az egyikkel egy őrt kell elintéznünk, a másikkal Ann egy kérését kell teljesítenünk.

HARCOS: ELSA

Adjuk neki a hydra fogát, egy amulettet és virágokat. Neki is turbékoljunk és kínáljunk egy gyűrűt.

LOVAG: ERENA

Őt először is meg kell mentenünk, majd adjunk neki virágmagvakat, virágot, csokit és egyéb ajándékokat. Őt is nagyon imádni kell és kérni, hogy hozzánk jöjjön, illetve az ő mellékküldetéseit is teljesítsük. Erena mellesleg elég féltékeny nőszemély, úgyhogy ha megtudja, hogy másokkal is flörtölünk, megsértődik és nem jön hozzánk.

MÁGUS: KATARINA

Őt egy programhiba (!) miatt nem sikerült elvenni, de állítólag a készülő patch segítségével az ő szíve is meglágyul....

BANKRABLÁS

A környéken levő ezoterikus bolttól osonjunk a bank előtt álldogáló őr mögé, majd üssük le. Nyissuk ki tolvajkulccsal az ajtaját, hatástalanítsuk a bombát és szerezzük meg a pénzt.

A PEGAZUS FÉSZKE

Madárkánk a térkép tetején éldegél. Innen lehet tollakat és hyppocrane vizet szerezni. Ugorjunk a mérleghintára, dobáljuk meg a szemben levő követ varázslattal vagy egyéb tárgyakkal, és már repülünk is! Visszakerülni a mágnes segítségével tudunk, de akár vissza is repülhetünk, ha magunkra ragasztjuk a tollakat.

TOLVAJCÉH

Mutassuk tolvaj jeleket a Döglött Papagáj kocsmában iszogató vendégeknek – valaki biztos elárulja, hogy a híd alatt van a céh. Menjünk oda, majd hatástalanítsuk a bombát. Ha van elég pénzünk, beléphetünk a mestertolvajok versenyébe, vagy mi is céhtagok lehetünk. Vehetünk még egy zsebtolvaj kést is, de elég kevés pénzt szerzünk vele, úgyhogy nem igazán érdemes.

JÓPOFA DOLGOK:

Igyuk le magunkat a Döglött Papagájban (érdemes Sárkány leheletét vedelni...). Ha éjszaka barangolunk a városban, Nawar a házának balkonján fog epekedni, így egy igazi Rómeó és Júlia-jelenetben lehet részünk.

HOVA ÉS HOGYAN TÖRJÜNK BE?

– Ha az aréna közeli házban teszünk látogatást, egy fáklyára lesz szükségünk

– Ferrari házába akkor törhetünk be, ha már neki adtuk a fekete madarat – így kicserélhetjük egy hamisra (a tolvajversenyhez kell).

TOLVAJ LETARTÓZTATÁSA

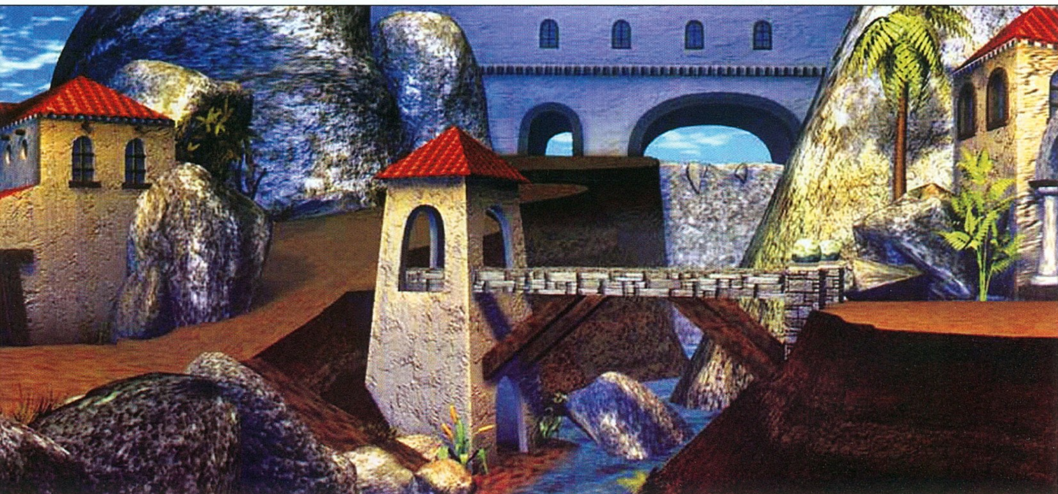
Menjünk Erasmushoz és mutassuk meg neki a banknál talált tolvajkulcsokat. Aztán menjünk a kocsmába, kövessük a kéz nélküli fickót, majd szólítsuk meg és gyanúsítsuk meg azzal, hogy ő a főtolvaj, majd hívjuk az őröket. Legszebb öröm a káröröm: meglátogathatjuk a börtönben is, hogy elszórakozzunk rajta.

ANN FOGADÓJÁNAK MEGMENTÉSE

A szükséges papírokat Ferraritól szerezhetjük meg, ha cserébe odaadjuk neki a hamis fekete madarat (amit előzőleg elloptunk tőle).

SÁRKÁNYTŰZ, AUGMENT ÉS EGYÉB VARÁZSLATOK MEGSZERZÉSE

Máguskként Katarinától kaphatjuk meg, ha megmentettük Hádészből, és meglátogattuk a várostól keletre levő kis szigetén (léggömbbel juthatunk oda). Az Augmentet a kentaur mágus hulláját kirabolva találhatjuk meg, ha nem robbantjuk fel. A Shrink a hydra barlangjában lesz a dobozban.



LÉGGÖMB

Ne használjuk a teleport-mágnest, ha éppen repkedünk vele, mert nem tudjuk visszaszerezni.

Amit tudni akartál a DirectX-ről . . .

Sokakban felmerült már a kérdés: mi a DirectX valójában? Mivel az első igazán stabil, működő verzió, a 3.0 óta elég sokat ugrottunk előre mind a hardverek, mind a szoftverek tekintetében, és még mindig sokan telefonáltok nem induló, .dll file-okat kereső játékok miatt, úgy gondoltuk, megér a téma egy oldalpárt a ZED hasábjain.

A DirectX tulajdonképpen rutinok, programok, technológiák gyűjteménye, amit a Microsoft fejlesztett ki azzal a céllal, hogy a programozók életét megkönnyítse. Nyilván ezzel is a Windows operációs rendszerek támogatottságát akarták (és tudták is) növelni – ez kimondottan pozitív nekünk, játékosoknak.

A DirectX kifejlesztésével a Microsoftnak az volt a célja, hogy egy olyan programozási felületet hozzanak létre a játékok és egyéb multimédiás programok fejlesztőinek, amellyel könnyebben és egyszerűbben készíthetik el szoftvereiket. Segítségével a programozóknak nem kell azzal törődniük, hogy milyen a mi számítógépünk konfigurációja, elég azt tudniuk, hogy Windows és DirectX rajta van. Ezt a funkciót a DirectX alsó (vagy alap) rétege valósítja meg. A másik cél, hogy olyan rutinokat adjanak a programozók kezébe, amelyek segítségével könnyebben és gyorsabban tudnak multimédiás anyagokat megjeleníteni, legyen az hang, kép vagy bármi más. Ezért már a DirectX média rétege a felelős.

Az alapréteg, azaz a bázis olyan API-k (Application Programming Interfaces – alkalmazás-fejlesztő eszközök) gyűjteménye, amelyek segítségével a különböző hardver eszközök (pl. 3D gyorsítókártya, hangkártya) teljesítményét képes a leendő program maximálisan kihasználni. Ezek a rutinok a hardverek alacsony szintű elérését támogatják, továbbá lehetővé teszik a ki- és bemeneti eszközök gyors és pontos elérését, mint például a videokártyák, hangkártyák ki- és bemenő jelei, joystick és egér kezelése.

A hardveres „átlátszóságot" a DirectX a HAL (Hardware Abstraction Layer – hardver-leíró réteg) segítségével oldja meg. Ez röviden annyit tesz, hogy a számítógépünkbe szerelt eszközöket a DirectX kezeli a hozzájuk tartozó driverek segítségével. Ezért van az, hogy a DirectX installálása után egyes eszközök meghajtóprogramjai megváltoznak, ezeket a DirectX kicserélte a saját beépített driverére, ezzel is a gyorsabb, biztonságosabb elérést célozva meg. Maga a program (pl. egy játék), amit megírnak, már nem a hardver driverét használja, hanem a DirectX leíró rétegét, így a programozóknak nem kell azzal szöszmötölniük, hogy minden egyes hangkártyára vagy videokártyára külön optimalizálják a programukat. Mindannyian emlékszünk még a régi, DOS-os játékok setupjára, ahol pontosan meg kellett adnunk, hogy milyen grafikus- és hangkártya van a gépünkben. Sokszor még azt is nekünk kellett kiválasztanunk, hogy melyik portot és megszakítást használják a kártyák! Ma ez a DirectX-nek köszönhetően már nem a mi feladatunk.

A DirectX alaprétege olyan szolgáltatásokat nyújt, amelyek segítségével a programozók a maximumot tudják kihozni számítógépünkből. Automatikusan felismeri számítógépünk képességeit, és az egyes alkalmazásoknak megadja a szükséges információkat, azaz tulajdonképpen elvégzi helyettünk azt a műveletet, amit régebben mi csináltunk a programok setupja segítségével manuálisan. Az is elképzelhető, hogy olyan programot tudunk futtatni, amelynek egy bizonyos eszközre van

DirectX Diagnostic Tool

Help | DirectX Files | DirectX Drivers | Display | Sound | Input | Still Stuck?

Name	Version	Attributes	Language	Date	Size
ddraw16.dll	4.06.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	27984
ddrawex.dll	4.86.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	24848
ddraw.vxd	4.06.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	30381
ddhelp.exe	4.06.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	38672
dxapi.sys	4.86.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	2384
d3dim.dll	4.06.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	540432
d3drm.dll	4.06.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	436496
d3dxof.dll	4.06.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	107792
d3dpmesh.dll	4.06.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	87312
dplayx.dll	4.06.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	214288
dpmodemx.dll	4.06.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	71952
dpwsockx.dll	4.06.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	63760
dplaysvr.exe	4.06.00.0318	Final Retail	English	7/29/1998 18:00:06	29968

Notes
- No problems found.

Help | Next Page | Save Information | Exit

DirectX Diagnostic Tool

Help | DirectX Files | DirectX Drivers | Display | Sound | Input | Still Stuck?

Name	Version	Certified	Language	Date	Size
cwbaudio.drv	4.03.00.2500	No	English	10/13/1996 18:00:04	233408
cwbaudix.vxd	4.03.00.2500	n/a	English	3/10/1998 09:10:34	115224
cwbfm.drv	4.03.00.2500	No	English	10/7/1996 19:58:34	23184
cwbjoy.vxd	4.03.00.2500	n/a	English	3/10/1998 09:12:38	10109
cwbmidi.drv	4.03.00.2500	No	English	10/7/1996 20:00:00	9840
cwbmidi.vxd	4.03.00.2500	n/a	English	3/10/1998 09:14:08	29326
cwbpcple.dll	4.03.00.2500	n/a	English	3/4/1998 17:59:38	37376
framebuf.drv	4.00.00.0950	No	English	10/2/1995 09:50:00	16752
msjstick.drv	4.00.00.0950	No	Hungarian	10/2/1995 09:50:00	7776
msopl.drv	4.00.00.0950	No	Hungarian	10/2/1995 09:50:00	17904
mssblst.drv	4.00.00.0950	No	Hungarian	10/2/1995 09:50:00	40880
mssblst.vxd	4.00.00.0950	n/a	Hungarian	10/2/1995 09:50:00	17566
opl3sa.drv	4.03.00.2322	No	English	4/25/1997 16:29:10	178656

Notes
- Several files (cwbaudio.drv, cwbfm.drv, cwbmidi.drv, etc.) are uncertified, which means that they have not been tested by Microsoft's Windows Hardware Quality Labs.

Help | Next Page | Save Information | Exit

DirectX Diagnostic Tool

Help | DirectX Files | DirectX Drivers | Display | Sound | Input | Still Stuck?

This tool reports detailed information about the DirectX components and drivers installed on your system. It lets you test functionality, diagnose problems, and change your system configuration to work best.

If you know what area is causing the problem, click the appropriate tab above. Otherwise, you can use the "Next Page" button below to visit each page in sequence.

The "Still Stuck" page lists some other tools that may help with the problem you are experiencing.

System Information

Current Date/Time: 1/23/1999, 22:41:42
Computer Name: Default
Operating System: Windows 95 (4.0, Build 950)
Language: Hungarian (Regional Setting: Hungarian)
Processor: Intel Pentium II MMX
Memory: 128MB RAM
Page file: 0MB used, 268MB available
DirectX Version: 4.06.00.0318

DxDiag 4.06.00.0318 Copyright © 1998 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Help | Next Page | Save Information | Exit

DirectX Diagnostic Tool

Help | DirectX Files | DirectX Drivers | Display | Sound | Input | Still Stuck?

Driver

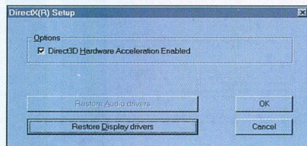
Device Description: CS4232 DirectSound Driver
Driver Name:
Version: 0
Certified: No

DirectX Features

Click this button to test DirectSound: Test

Notes
- The file is uncertified, which means that it has not been tested by Microsoft's Windows Hardware Quality Labs.
- DirectSound test results: Failure at step 19 (User verification of software): HRESULT = 0x00000000

Help | Next Page | Save Information | Exit



szüksége, de az a mi gépünkben nincs. Ezt a HEL (Hardware Emulation Layer – hardveremulációs réteg) segítségével teszi, vagyis szoftveresen képes bizonyos hardver eszközöket emulálni. A DirectX alaprétege ebben az esetben olyan drivert használ, amely úgy működik, mintha az a bizonyos hardver eszköz nekünk is meglenne. Például egy 3D-s képeket megjelenítő program még futhat attól a gépünkön, hogy nincs 3D-s videokártyánk. Egy „mezei" videokártya elsősorban 2D-s megjelenítésekhez készült, és csak minimális támogatottságot tud nyújtani 3D-s objektumok, képek megjelenítéséhez. Ezt küszöböli ki a DirectX a Direct3D segítségével – természetesen ez nagy mértékben igénybe veszi gépünket. Egy 3D gyorsító emulálásának nagy a számításigénye, ezért jelentősen leterheli rendszerünket. Ez az egyik oka annak, hogy évente csaknem 100000 forintot költhetünk gépünkre, ha azt akarjuk, hogy kielégítő minőségben fussanak rajta az új játékok...

Ha már itt tartunk, azt is el kell mondanunk, hogy a DirectX alaprétege több különböző részből tevődik össze: DirectDraw, Direct3D, DirectInput, DirectSound, DirectPlay és DirectMusic. Ezek, mint azt a nevük is mutatja, különböző részfeladatokat látnak el.

A médiaréteg az alaprétegre épül rá, és a magasabb szintű szolgáltatásokat nyújtja a programozók számára. Ez a réteg támogatja az animációkat, az audio- és videolejátszást, valamint az interaktivitást igénylő dolgokat. Az alacsony és magas szintű elemek egybeintegrálása sokkal egyszerűbbé teszi a multimédiás eszközöket felvonultató programok írását. A médiaréteg az egyik legnehezebb programozói feladatot próbálja megkönnyíteni, nevezetesen a multimédia-hatások elérését és azok koordinálását.

Az egyik ehhez vezető út a sok különböző API, amelyek lehetővé teszik az eltérő effektusok egységes kezelését, használatát. A másik része a támogatásnak az, hogy a különböző dolgok megjelenítését, lejátszását a DirectX anélkül képes szinkronizálni, hogy a programozónak ezzel külön kellene foglalkoznia. Például ha egy video file-ba belehelyezünk egy 2D-s tárgyat és hangot teszünk alá, akkor bizony régen főhetett a feje a programozóknak, hogy minden egyszerre és simán történjen. Ma már a DirectX végzi a szinkronizálást a különböző folyamatok között, így a programozóknak nem kell ezzel is külön időt eltölteniük.

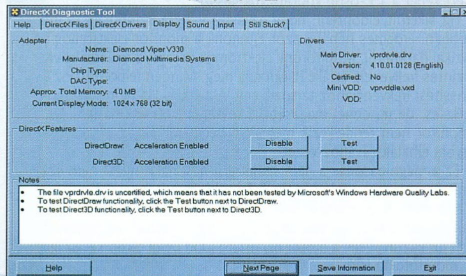
A média réteg is több különböző összetevőből áll: DirectShow, DirectAnimation és DirectTransform. A DirectX része mindezeken túl egy olyan programgyűjtemény, amelyben alapvető rutinok, függvények vannak előre megírva, lehetővé téve a programozóknak, hogy a saját programjukra koncentráljanak, ne azokra az apróbb feladatokra, amelyek minden egyes programban előfordulnak, ráadásul a megoldásuk is legtöbbször ugyanaz.

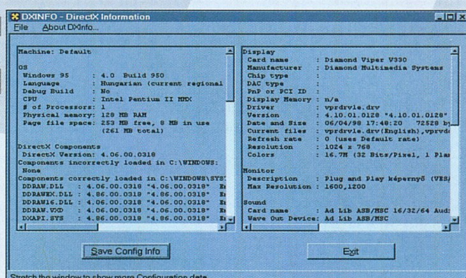
De a DirectX nemcsak a programozóknak nyújt előnyöket, hanem a hardvergyártóknak is egységes felületet ad, amire a drivereket fejleszteniük kell. Ezáltal is lehetővé teszik nekünk, játékosoknak, hogy számítógépünk minden egyes porcikáját a maximális mértékben kihasználjuk. Mindezeket mi, felhasználók egy DirectX Runtime-nak nevezett program keretében kapjuk meg. Ez már a Windows 98 integrált része, a Windows 95-höz pedig külön installálható. A programozók egy DirectX SDK-t (Software Development Kit – szoftverfejlesztő készlet) használnak a programok megírásához és teszteléséhez. Ebben teljes dokumentáció található a különböző API-król, ezen kívül példaprogramok, demók.

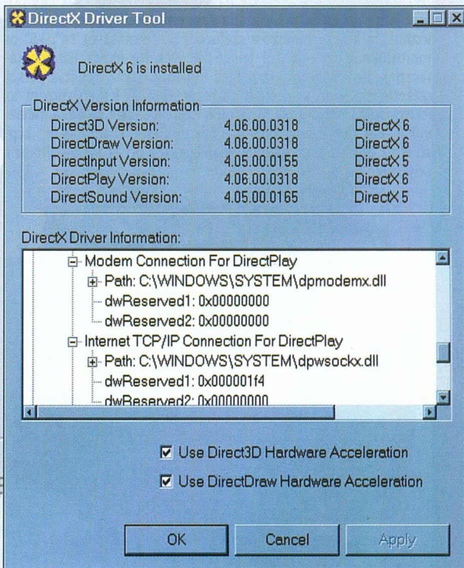
Napjainkban a DirectX 6.0-t használjuk. A következő verzió (a 7-es) már a Windows 2000 operációs rendszer részeként fog megjelenni – elvileg még az idén. Ez azért jó nekünk, mert a Windows 2000-rel elmosódnak a határok a Windows 98 és az NT között. Egyetlen operációs rendszer különböző verzióit kapjuk, és mindnek (!) része lesz a DirectX. Hogy ez a szerverek területén jelent-e előrehaladást, azt nem hinném, de az otthoni felhasználóknak mindenképpen – hiszen így nem kényszerülünk a legalacsonyabb szintű Microsoft operációs rendszer használatára, ha játszani akarunk. Akár egy Windowsos szerveren is játszhatunk majd kedvenc játékunkkal!

Reméljük, sikerült hasznos információkkal bővítenünk a játékosok, azaz olvasóink tudását. Ha érdekelne a DirectX egyes részeinek bővebb leírása is (pl. Direct3D), azt levélben jelezzétek és sort kerítünk rá!

CSOKI







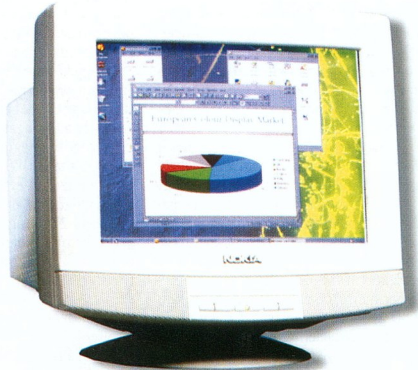
Hardver hírek

Monitorokról mindenkinek

A virtuális és a valós világ között a monitor az igazi összekötő, ezért talán az egyik legfontosabb része számítógépünknek. Nagyon sok felhasználó nem tud dönteni, vagy alapvetően keveset tud a monitorokról, nekik szeretnénk most segíteni.

Monitorvásárlás előtt két dolgot kell figyelembe venni, a pénztárcánk vastagságát és a tényleges felhasználási területet. Az első, amit érdemes eldönteni, hogy melyik fontosabb számunkra: az alakhűség vagy a színhűség. A monitorok képcső-technológiája ugyanis ebből a szempontból kettéválik. Az alakhű képcső a Delta típusú, vagyis van egy téglalap alakú fémlemez, amelyen létrehozzák a lyukmaszkot. Ennek a technológiának az előnye, hogy mind a vízszintes, mind a függőleges vonalak fókusza, konvergenciája egyenletesen állítható, viszont színei nem olyan kontrasztosak, „melegek", mint egy Sony képcsőnek. A színhűség tehát a Sony képcső-technológiájának eredménye, ez az In-Line technológia. Ennek lényege, hogy a maszk nem egy egyenletes felületen, hanem egymással párhuzamos függőleges vonalakon helyezkedik el. Ezáltal moiré-mentes és szép fényes képet kapunk. A maszk jellegéből adódóan viszont a vízszintes vonalak fókusza, konvergenciája, geometriája nehezen korrigálható, tehát az alakhűség nem tökéletes. Itt érdemes megemlíteni a rejtélyes „Sony-csíkokat". Egy Sony képcső maszkja olyan, mint egy szalagfüggöny, ezért a mechanikai rezgésekre nagyon érzékeny. Ha csak egy poharat letesz az ember az asztalra a monitor mellé, a kép „behullámozna", mint a búzamező a szélben. Ezért a maszkot 14", 15"-os monitoroknál egy, 17"-tól felfelé két vékony fémszállal megtámasztják, így csökkentik a rezgés hullámhosszát, tehát a maszk érzéketlenebb lesz a mechanikai rezgésekre. A fémen viszont az elektronsugár nem képes áthatolni, ezért a szálak árnyéka megjelenik a képen. A közhiedelemmel ellentétben a Diamondtron képcső is az In-Line technológián alapszik, így ott is megtalálható a Sony-csík.





Ha tervezésre, vonalas ábrák rajzolására, CAD-re használnánk monitorunkat, akkor Delta típusú képcsövet (pl. Toshiba), ha grafikai vagy nyomdai előkészítésre, DTP-re, akkor In-Line képcsövet (Sony, Diamondtron) válasszunk. Játékra, internetezésre megfelel egy egyszerűbb deltás monitor is. Ha a CAD és a DTP egyszerre fordul elő munkánkban, érdemes egy 17"-os Delta és egy 15"-os In-Line képcsöves monitort választanunk – a 17"-oson megtervezett képet a 15"-oson kontírozzuk késszé.

Ha sikerült eldönteni, hogy az alak- vagy a színhűség számít jobban, érdemes néhány szót ejtenünk a monitor elektromos és fizikai határairól. Monitorunk elektromos határát a maximális vízszintes frekvencia értéke határozza meg. Minden felbontáshoz és frissítési frekvenciához tartozik egy kHz érték. Ha monitorunk 70 kHz-es, de mi ennél magasabb értékkel szeretnénk hajtani, és a monitor nem rendelkezik megfelelő védelemmel, az a sorvégfok gyors elhalálozásához vezet.

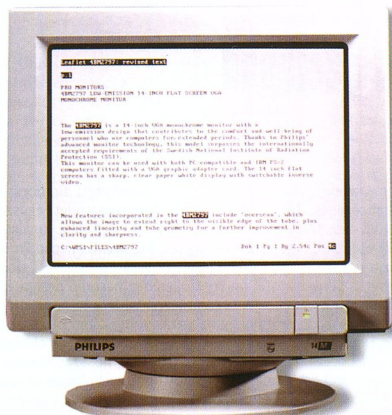
Ez a meghibásodás a nem szakszerű használat miatt nem számít garanciális problémának! A legtöbb monitor rendelkezik védelemmel, de gondoljuk bele, ha veszünk egy új autót, aminek maximális sebessége 160 km/h és mi egyfolytában végsebességgel furikázunk vele, a motor belátható időn belül elkopik – ez igaz a monitorokra is!

Szlengszótár

Alakhűség: a monitor azon tulajdonsága, hogy egy kép formáját mennyire torzításmentesen adja vissza. Például ha egy kört rajzolok, a rossz alakhűségű monitoron egy tojásdad alakot látok.

Színhűség: lényegében ugyanaz, mint az alakhűség, csak itt a torzításmentességet a színektől várjuk el. Például ha kiszínezem egy ember fejét bőrszínűre, a nyomtatásnál ne piros színt lássak.

Konvergencia: a képen látható fehér vonal három színből tevődik össze: zöldből, pirosból és kékből. Ha nincs konvergencia-hiba, a különböző színű vonalak tökéletesen fedik



Ne akarjuk végső teljesítményen használni, hisz ezzel az elektronikát feleslegesen „koptatjuk”.

Az emberi szem a 75 Hz-es frissítésű képet már állóképnek látja – 72 Hz a határ –, tehát 90 Hz-nél nagyobb frissítésen nincs értelme monitorunkat használni, egyszerűen nem látjuk a különbséget. A következő táblázatban néhány felbontás és frissítési frekvenciákhoz tartozó kHz értékek találhatók:

	640x480	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
60 Hz	31,5	37,8	48,4	63,9	75
75 Hz	37,5	46,9	60	80	93,8
85 Hz	48,1	57	68,7	91,1	106,3

A fizikai határt a képpontok közötti távolság és a képcső méretei határozzák meg. Hiába tudja 15"-os monitorunk elektronikusan az 1024x768-as felbontást, fizikailag már nem fér ki a kép a képcsőre, az elektronika ezért tömörít, aminek eredményeképpen a kép homályos. A következő értékek a különböző képcsövek fizikai határai (0,28 mm-es képponttávolság mellett).

14"	893x661
15"	964x714
17"	1071x804
21"	1464x1089

Ha a közelben van a készülékünk kézikönyve, könnyedén kiszámíthatjuk a monitorunkra kiférő képpontokat. Az eljárás a következő: keressük ki a kézikönyvből a képcső vízszintes és függőleges méretét. Ez általában centiméterben van megadva, ezért át kell váltanunk milliméterbe, majd az így kapott értéket osszuk el a képponttávolsággal (dot pitch), külön a vízszintest és a függőlegest. Így megkapjuk a ténylegesen megjeleníthető képpontok számát. Ha a kézikönyv nem elérhető, vonalzóval is lemérhetjük képcsövünk méreteit, igaz, ez nem ad hajszálpontos eredményt. Az is elég, ha a képcső átlóját mérjük le, majd Pitagorasz tételével kiszámoljuk az oldalméreteket, annak tudatában, hogy a képcső oldalainak aránya 3:4. Soha ne abból induljunk ki, hogy monitorunk 15"-os és ezt számítjuk át centiméterbe, mivel a monitorunkat a látható képtartomány is jellemzi, ami kisebb a tényleges képátlónál. Ennél a számítási módnál nem ismerjük a képponttávolságot, ezért ajánlatos a legrosszabb esettel számolni, ez általában 0,28 mm-es.

Végül érdemes megemlíteni, mi határozza meg egy monitor árát: először is a monitorunkba épített alkatrészek minősége (például a képcső) és a monitor intelligenciája (analóg vagy digitális a vezérlése, mennyi időt szántak a tervezésére, mi állítható rajta az előlapról...). Fontos tényező még, hogy a készülék mennyi időt töltött a beállító asztalon (milyen finoman lett a konvergenciája, geometriája beállítva stb.).

Az áruk alapján a monitorok három csoportra oszthatók:

– alsó kategória (pl. Axion, Raffles, Liteon): kimondottan otthoni felhasználásra, szövegszerkesztésre.

– középkategória (pl. Samsung, MAG, Panasonic): kisebb vállalkozásokhoz és annak, aki megengedheti, otthonra.

– felső kategória (pl. Viewsonic, Radius, Eizo): professzionális munkákhoz (esetleg otthonra, ha milliomosok vagyunk). ☺

Reméljük, ezek után könnyebb lesz a megfelelő monitort megtalálni. Mindenkinek sikeres válogatást kívánunk!

ARISTOL

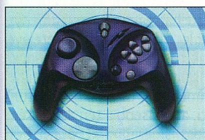


egymást, és az eredmény egy tökéletes fehér vonal. Ha konvergencia-hiba áll fenn, a piros, a zöld vagy a kék vonal is látható a fehér vonalon kívül. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy színes vonalat látunk a kép szélein. A konvergencia-hiba függ a fókusztól, valamint a felbontástól, és általában a kép sarkaiban észlelhető.

Fókusz: lényegében a képet kirajzoló elektronsugár „vastagsága” – minél kisebb, annál élesebb képet látunk. A képcső görbülete miatt az elektronsugár a képcső sarkaiban már nem tud pontosan „beletalálni” a maszkba, ezért a fókusz ott a legpontatlanabb.

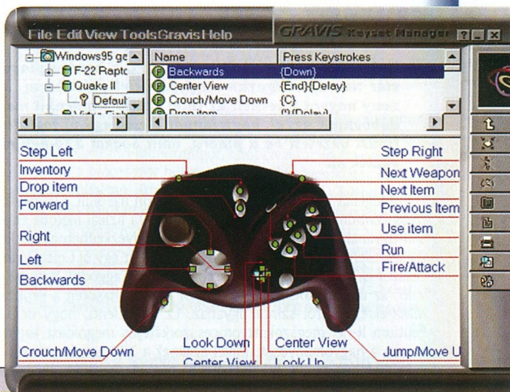
Moiré: természetes jelenség minden színes monitornál. A moiré egy interferencia a lyukmaszk és a használt felbontás között; érdekes, „hullámos” képet eredményez.

Gravis Exterminator – a hibrid gamepad



A kanadai illetőségű Gravis a legnevesebb joystick-gyártók egyike már majd' egy évtizede. Hírnevét termékei kiváló minőségének és megbízhatóságának köszönhette, de az utóbbi két évben ezen felül bebizonyította azt is, hogy ki tud rukkolni egészen újszerű megoldásokkal. Az elsőnek számított ebben a sorban a Phoenix Joystick, amely egyedi kétkezes tervezésével és megszámlálhatatlan szabadon programozható gombjával iránymutató lett, és számos díjat söpört be. A Gravis „hazai pályáján", azaz a gamepadek terén sem maradhatott el az áttörés, amit a GrIP rendszer és az ilyen szabványú gamepadek hoztak el. Ezzel a Gravis végre PC-n is meghonosította a digitális gamepadeket, amely révén tovább csökkenhetett a processzor leterheltsége, és akár négy gamepad is kapcsolható lett egyszerre egy PC-hez. Gamepad-fronton a második „támadási vonalat" a legsikeresebb PC-s gamepad utódjának, a Gravis Gamepad Prónak a piacra dobása jelentette. A GrIP támogatás, a beépített elosztó-kábel, a Sony Playstation kontrolleréhez hasonló design és a tíz szabadon programozható gomb azonnal a csúcsra emelték a Gamepad Prót, de azóta nagy hallgatás volt e téren... egészen a Gravis Exterminator jellemzőinek első ismertetéséig, amelyeket a tavasszal hoztak napvilágra az interneten. A hosszas várakozás szakasza véget ért, és decemberben itthon is a boltokba kerültek a „kivégzők", amelyek ténylegesen a gamepadek egy új generációjának érkezését jelzik.

XTERMINATOR



A Gravis Exterminator formájában leginkább a Nintendo 64 kontrollerére hasonlít, afféle fekete bumeráng-kinézete van. Az érdekes és elsőre talán meglepő design azonban nemcsak tetszetős, de igen ergonomikus is. Egy átlagos méretű kézfejekkel rendelkező embernek pontosan belesimul a két kezébe az Exterminator – tartása kényelmes –, így hosszabb távon sem görcsölnek be izmaink. Miután megismerkedik az ember az Exterminatornak a Gamepad Prótól teljesen eltérő fogás-érzetével, és hozzászokik, akkor veszi észre, hogy a gombok mennyire kézre esnek.

Az egyes tűzgombok és egyéb gombok elhelyezésnél erőteljesen törekedtek arra, hogy az ujjak komolyabb tornáztatása nélkül el tudjuk érni őket, ami nem lehetett könnyű feladat, figyelembe véve, hogy az egyéb eszközök mellett 14 (!) gomb van rajta elhelyezve. Jobb oldalra került egy hatos blokk tűzgombokból, félkör alakban. Az új, legömbölyített designnak megfelelően a gombok is lekerekített háromszög alakúak. Ez a megoldás nagyon szép, és a kapcsolás a Gravistól megszokott precizitással működik, de mivel a gombok elég kis méretűek és közel vannak egymáshoz, a játék hevében viszonylag könnyű összekeverni a hat gombot. Elsőre ez kicsit szokatlan lehet, de az első ismerkedési szakaszban odafigyelve és hozzászokva ehhez, kiküszöbölhetők a melléütések. Jobb oldalon ezen kívül még elhelyeztek egy nyolc irányú panoráma-gombot is a szimulátor-rajongók és autós programok kedvelői számára, valamint egy plusz triggert, amely gyorsan elérhető a hüvelykujjal, így speciális kombinációkat ráprogramozva időveszteség nélkül lehet aktiválni azokat. Az Exterminator első felületének bal oldalán található a megszokott, nyolcirányú digitális irányító pad, de emellett egy új paddal bővítették ki a palettát, méghozzá egy analóg változattal. Az Exterminator újdonságai közül talán ez a legjelentősebb. Aki még nem próbálta ki, hogy egy Motoracer 2 vagy Need for Speed 3 stílusú, erősen akciódús, versenyzős játékot milyen vele irányítani, az elég sokat vesztett... Az eddigi „szaggatott" kormányzás az analóg pad révén „kisimul" az ember kezében, és korábban elképzelhetetlen figurák, mozgások válnak lehetővé, ha az analóg pad négy irányára beállítjuk a balra/jobbra/fék/gáz műveleteket. A gamepad tetején adódó maradék helyet sem hagyhatták parlagon a tervezők: középen elhelyeztek még egy tolóerő-szabályzót és gombokat. Ezek a gombok nagyon jól jöhetnek egy sok gombot használó szimulátornál, bár egy kicsit nehéz őket elérni, mert teljesen ki kell hozzá nyújtani hüvelykujjunkat. A tűzgombok, padok, és a különféle extra kezelőszervek bemutatása után már „csak" a flipper-gombok maradtak, amelyekből szokatlan módon két pár is van az Exterminatoron. Az eddig megszokott helyre, előre két nagyméretű analóg flippergomb került, míg a digitális flipperek alul kaptak helyet, és a középső ujjunkkal tudjuk aktiválni őket. Az eddig elmondottakból már látható, hogy az új divatirányzatot az analóg és digitális kezelőszervek és gombok kevert használata jelenti, de a Gamepad Pro korábbi erényeit is örökölte az Exterminator, azaz minden gombja programozható. Az erre szolgáló segédprogram kezelését még egyszerűbbé és átláthatóbbá tették, néhány kattintás az egérrel elegendő a komplex konfigurációk összeállításához. Most már a konfigurációkat nem nekünk kell a játék előtt feltölteni, hanem a konfigurációs utilban megadhatjuk, mely program fusson le a játék elindításakor, így a gombkombináció automatikusan beállításra kerül.



Összességében a Gravis Exterminatorról elmondható, hogy egy nagyon jól eltalált, kényelmes gamepad, amely méltó utódja a Gamepad Prónak. A kicsit kisebb méretű tűzgombokhoz hozzá kell szokni az embernek, de ha átesik ezen az átmeneti időszakon, már nem akar visszaváltani a régire, hiszen az analóg pad és -gombok révén adódó plusz lehetőségekről nem szívesen mond le az ember, miután kipróbálta azokat.

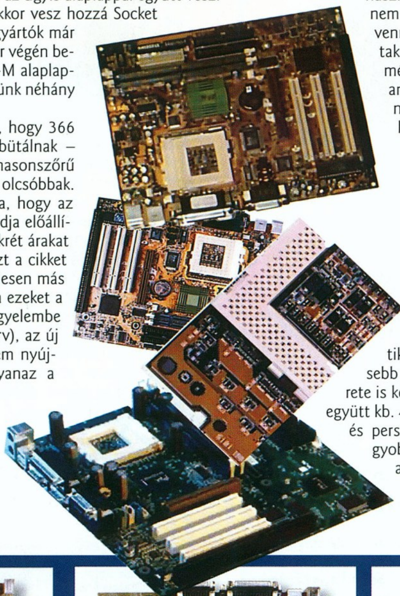
CHARLIE

Socket 370

Ha valaki azt gondolta, a mai PC-s hardverpiacon már nem lehet igazán meglepő bejelentést tenni, bizony nagyot tévedett: az Intel szinte mindenkit megdöbbentett azzal, hogy január elején egy új foglalattípust vezetett be a piacra, amit Socket 370-nek neveztek el.

Az új foglalat méretben és kinézetre nagyon hasonlít a hagyományos Pentium processzorok foglalatához – a fizikai méretre teljesen ugyanaz, de ebben 370 lábú chipek helyezkedhetnek el. Természetesen a foglalattal egy időben megjelent egy új Celeron processzor is, ami illeszkedik bele, tehát nem kell aggódni, lesz "beleváló" az új socketbe. Ez a processzor nagyon hasonlít a Pentium MMX-ekre, felülről szinte ugyanaz. Ez azt jelenti, hogy nem a Pentium II-nél megszokott processzorkártyás megoldást kapjuk, hanem a hagyományosat. Mivel ezeknek a 370-es processzoroknak 370 lábuk van, a régi alaplapokba nem illeszkednek, aki ezeket akarja használni a jövőben, az ismét vehet egy új alaplapot... Egyes gyártók azonnal lecsaptak az újdonságra és már lehet kapni konvertereket, amik lehetővé teszik, hogy a Slot 1 foglalattal rendelkező alaplapunkba beletegyük az új processzort. Már csak az a kérdés, hogy ennek mi értelme van? Akinek Slot 1-es alaplapja van, annak valószínűsíthetően van hozzá processzora is. Akinek még a régi alaplapja van meg, az úgyis alaplappal együtt veszi a processzort, és ha ilyet akar, akkor vesz hozzá Socket 370-es alaplapot. Szerencsére a gyártók már alaplapokat is kínálnak: már január végén bekerült az országba az ASUS MEL-M alaplapja, amiről a későbbiekben még ejtünk néhány szót.

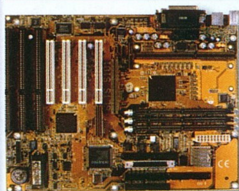
Az új processzorok mellet szól, hogy 366 és 400 MHz-es változatban debütálnak – szinte egy időben a Slot 1-es hasonszőrű társaikkal, de azoknál valamivel olcsóbbak. Az alacsonyabb árat az indokolja, hogy az Intel ezt a tokozást olcsóbban tudja előállítani. Sajnos jelen pillanatban konkrét árakat nem tudunk mondani, de mire ezt a cikket olvassátok, addigra már úgyis teljesen más lesz a helyzet ár tekintetében. Ha ezeket a szempontokat nem vesszük figyelembe (bár az ár mindig igen nyomós érv), az új processzorok más újdonságot nem nyújtanak. A processzor magja ugyanaz a Mendocino (Celeron + 28 kB cache memória), és még most is 66 MHz-es alapórajelet használnak. A legérdekesebb a dologban, hogy még a gyártási technológia is ugyanaz! Ezekből az következik, hogy az új processzor megjelentésének egyetlen igazán nyomós oka az volt, hogy a konkurens AMD nyakán szorosabbra húzzák a hurkot... Persze mondhatjuk azt is, hogy az Intel a vásárlók igényeit nézi; így is igazunk van, hiszen sikerült kihozniuk egy gyorsabb és olcsóbb megoldást.

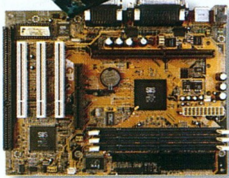


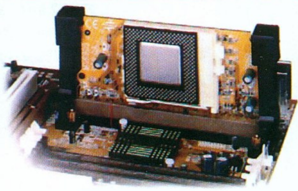
A processzorral egyszerre jelent meg az Intel új chipkészlete, a ZX-66 jelű, amelyet direkt ehhez a processzorhoz készítettek, terveztek. A hivatalos megnevezése Intel 440ZX-66 AGP set. Sikerült fejleszteni az USB támogatáson, a Power Managementen, ezen kívül a kétszeres sebességű AGP-t is támogatja az alaplap. Ezzel a chipkészlettel a Celeron processzorok kihasználását optimalizálták, ezt mutatja az is, hogy az interneten fellelhető teszteredmények szerint a 366-os verzió teljesítménye a Pentium II 400 MHz-es változatáéval megegyező. Még mielőtt valaki félreértené a dolgot: le kell szögeznünk, hogy ezek a tesztek elsősorban nekünk, játékosoknak készülnek. Játékok szempontjából nagyon jó megoldást kapunk, de ha olyan programot szeretnénk használni, ami nagy gyorsítótárat igényel a kismillió matematikai feladat megoldásához, még mindig a Pentium II jelenti a jó megoldást. Ilyen például a 3D Studio MAX vagy a Photoshop.

A rossz hír az, hogy az új chipkészletben nemcsak a processzor szorzója fixen kötött, de az alap-órajel is! Hiszen a neve is mutatja, hogy 66. Egyetlen esélyünk a túlhajtásra, hogy olyan Socket 370-es alaplapot választunk, amely engedi a 75 vagy 83 MHz használatát. Öröm az ürömben, hogy ehhez nem muszáj 100 MHz-re tervezett memóriát vennünk, így megint csak pénzt tudunk megtakarítani. Viszont mániákus túlhajtók figyelmébe ajánlom a processzor fizikai méretét, ami ugye kisebb, így kisebb felületen történik a hőelvezetés is, vagyis jobban felmelegszik a processzorunk. Már az üzemi hőmérséklete is 45-50 C°, ha ezt még túl is hajtjuk egy kicsit, nagyon oda kell figyelnünk a hűtésre. Újabb pozitívum viszont, hogy használhatjuk a hagyományos Pentium processzorok hűtőbordáit, amelyek szintén olcsóbbak.

Amint ígértem, jöjjön most egy rövid ismertető az első olyan alaplapról, ami a kezembe került a Socket 370-el szereltek közül, ez pedig az ASUS MEL-M alaplapja. Ránézésre igen szimpatikus, hiszen MicroATX méretű, azaz a kisebb fajta ATX házakba szerelhető. Talán a mérete is közrejátszott abban, hogy ezt processzorral együtt kb. 45000 Ft-ért lehet kapni (január végi adat), és persze az ilyen ATX házak is olcsóbbak nagyobb társaiknál. Amit ezért a pénzért kapunk, az 3 PCI, 1 AGP és 1 ISA slot az alaplapon – tehát nem túl sok mindent tudunk belezsúfolni, de egy átlagos felhasználónak elég lehet. Az AGP slot támogatja









az egyszeres és a kétszeres üzemmódot is, tehát 66 vagy 133 MHz-en tudjuk hajtani videokártyánkat. Még mielőtt nagyon belemennénk a dicséretbe, sajnos ez az alaplap még az Intel 440LX chipkészlettel készült, nem az új ZX-szel. Ennek köszönhetően talán teljesítményben is egy kicsit gyengébb lehet, de ez egyáltalán nem biztos, mivel összehasonlító teszteket még nem tudtam elvégezni, ugyanis a többi gyártó nem nagyon igyekszik a mi kis országunkba. De az LX chipset használata is lehet az árat befolyásoló tényező...

Az alaplapon helyet kapott egy AC'97 Yamaha hangkártya, ami támogatja a 3D hangzást és a full-duplex üzemmódot is. A hangkártya a megszokott csatlakozókkal rendelkezik: Mic in, Line out, Line out és game port. A szokásos két darab UDMA-s IDE vezérlő és a floppyvezérlő is megvan, valamint két USB-, két soros-, egy párhuzamos-, valamint egy-egy PS/2-es billentyűzet- és egérport.

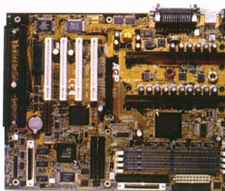
Az alaplapon DIP kapcsolók segítségével állíthatjuk be a processzorunknak megfelelő órajelet. Ezek egy műanyag házban egybeépített kapcsolók, amiket ide-oda lehet tologatni. Itt tudjuk beállítani a busz frekvenciáját és a szorzót, 66 MHz-től különböző értéket is meg lehet adni. A kapcsolók segítségével letilthatjuk az alaplapra integrált hangkártyát is. Van még egy kapcsoló, amivel plusz 0,1 Voltot tudunk még küldeni a processzornak, ha „szükségünk van rá", ahogy a kézikönyv írja.

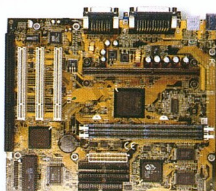
Az alaplaphoz kapott driverek jól használhatók, sok programot kapunk az alaplap CD-jén, például az Intel LANDesk Client Managerét és a PC Health Monitoringot. Utóbbival tudjuk folyamatosan ellenőrizni a processzor hőmérsékletét, a hűtőventillátor működését és a feszültségek értékeit. A számítógépünket „felébreszthetjük" modem és hálókártya segítségével, ha éppen arra támad kedvünk.

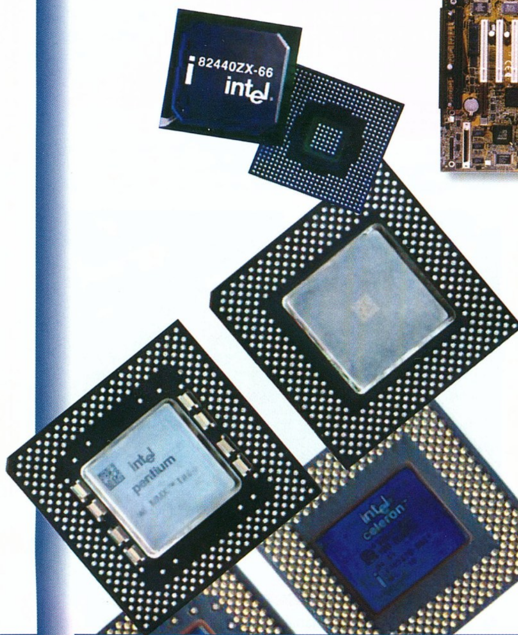
Mindent összevetve szerintem igen jó választás ez az alaplap, érdemes mindenkinek elgondolkodnia egy ilyenen, ha mostanában akarja a régi gépét fejleszteni. Reményeink szerint előbb-utóbb sikerül még legalább néhány Socket 370-es alaplapot szereznünk és akkor elkészülhet egy összehasonlító teszt, amitől még okosabbak leszünk.

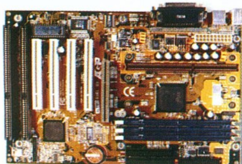
CSOKI

Köszönet a Telemat Informatikai Kft.-nek az ASUS alaplapért.
(1085 Budapest, József krt. 52-56., Tel: 459-2070)









CD-tartalom

Ebben a hónapban – ha a nagy neveket nézzük a játékdemók szempontjából – kétségkívül a stratégiák a nyerők: a Close Combat 3, a Commandos első küldetéslemeze, a Beyond the Call of Duty, Imperialism 2, valamint egy új ínyencség, a Rollercoaster Tycoon. Utánuk kullog a szimulátor- és sportkínálat, végül – elég meglepő módon – az akciójátékok kerültek leghátulra az e havi kínálatban. Igaz ugyan, hogy a korongra felkerült két akciójáték közül az egyik már ismerősen cseng a játékosok számára – ez a Descent 3 –, ez talán megvigasztalja az akció-rajongókat ebben a hónapban. Tehát: stratégák, irány előre!

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, mely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található. Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

WASTE' EM
CG2 INC. / AKCIÓ

Aranyos kis lövöldözős akciójáték, amelyben tényeges feladatunk akár a játék címéből is kiolvasható: egyszerűen ki kell irtanunk helikopterünk golyószórója elől mindenkit...

MATRIX
BEYOND VIRTUAL MEDIA / LOGIKAI

A Matrix nemigen veszi fel a versenyt a mostanában megjelenő óriásprojektekkel, akinek azonban csak egy egyszerű, ám élvezetes logikai játék a vágya, annak tökéletesen megteszi. A játék nagyon hasonlít a jó öreg Tetrisre, ám itt az elemek alakjukban egyfomák, csak színükben különböznek egymástól. A kockák akkor tűnnek el, ha úgy ügyeskedünk, hogy az azonos színűek egymás mellé kerüljenek.

DESCENT 3
INTERPLAY / AKCIÓ

A Descent volt az első olyan first person shooter, ahol a talajhoz való kötődésünk nem volt annyira szoros, ugyanis egy kis űrhajó belsejében maximális, 360 fokos, három dimenziós szabadságot kaptunk mozgás terén. A futurisztikus akciójáték természetesen nagy sikereket ért el, elkészítették tehát a folytatást is, és úgy tűnik, még mindig nem csappant meg a Descent iránti rajongás a hű játékosokban, hiszen hamarosan kopogtat a harmadik epizód, amely természetesen minden eddigi résznél többet ígér: magasabb gépi intelligenciát, hatalmas, berepülhető szabadtéri területeket a megszokott barlangokon, űrbázisokon kívül, élvezetes multiplayer játékot stb.

IRÁNYÍTÁS

Billentyű	Hatás
A	Előre
Z	Hátra
S	Utánégető
Balra	Fordulás balra
Jobbra	Fordulás jobbra
Fel	Kitérés fel
Le	Kitérés le
Ctrl	Tüzelés az elsődleges fegyverrel
Space	Tüzelés a másodlagos fegyverrel



FIELD & STREAM TROPHY BUCK
SIERRA SPORTS / VADÁSZAT

A Sierra Sports érdekes sorozatot indít útjának, amelyben a számítógépes játékok által kissé elhanyagolt sportágak kerülnek terítékre. Első játékukra az iménti megállapítás ugyan nem igazán állja meg a helyét, de talán méltó vetélytársra talál a nagy sikernek örvendő Deer Hunter-sorozat. A játékban ugyanis szarvasokra kell vadásznunk, és az eredmény érdekében minden piszkos trükköt be kell vetnünk, agancsokat rakni a fejünkre, szembeszélben lopózni, majd ha már látjuk a vadat, akkor egy jól irányzott, távcsővel segített lövéssel leteríteni.

CLOSE COMBAT 3: THE RUSSIAN FRONT
MICROSOFT / STRATÉGIA

A Microsoft már bebizonyította, hogy ők is tudnak nagyon jó játékot készíteni, főleg stratégiát, gondoljunk csak az Age of Empiresre, amely rengeteg rangos címet nyert el, köztük az év legszebb stratégiájáét is! A Close Combat-sorozat a szoftveróriás másik nagy dobása, ez egy real-time második világháborús stratégiai játék – Panzer General valós időben!

COMMADOS: BEYOND THE CALL OF DUTY
EIDOS / STRATÉGIA

Tavaly jelent meg az Eidos háza tájáról egy igen nagy sikerű real-time logikai-stratégiai játék, a Commandos. A játékban (amely a náci birodalom tündöklése alatt játszódik) hat kommandóst kellett irányítanunk, és lehetetlennél lehetetlenebb küldetéseket véghez vinnünk náci bázisokon. Természetesen készül a kiegészítő küldetéslemez, Beyond the Call of Duty néven, amelynek demóját most ki is próbálhatod!



IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION
MINDSCAPE / STRATÉGIA

Az SSI gazdasági stratégiájának folytatása. A második részben 1500 körül kezdődik játék, éppen a nagy földrajzi felfedezések közepette. Rajtunk áll, hogy újrarajzoljuk-e földünk térképét...

ROLLERCOASTER TYCOON
HASBRO INTERACTIVE / STRATÉGIA

A Rollercoaster Tycoon nagyon hasonló a Theme Parkhoz, amely már jó néhány éve látott napvilágot. Ott egy egész vidámparkot kellett felépítenünk a semmiből, rendben tartani, felfuttatni, és természetesen profitálni belőle. A Rollercoaster Tycoonnál a képlet majdnem ugyanez, azzal a kivétellel, hogy itt jóval részletezettebbek a különböző szórakoztató szerkezetek (hullámvasút, pirat, vízi dodgem, szellemkastély, csónakázó és még sorolhatnánk, de inkább próbáljátok ki!).

JÁTÉKDEMÓK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
DESCENT 3	Akcio\Descent3äd3dmo111.exe	Akció	P200 32 MB RAM	54 Mbyte
WASTE' EM	Akcio\Waste'em\wasteem.exe	Akció	P133 32 MB RAM	33 Mbyte
MATRIX	Egyeb\Matrix\matrx10d.exe	Logikai	P100 32 MB RAM	1.5 Mbyte
FIELD & STREAM TROPHY BUCK	Egyeb\Trophy\tbuckdem.exe	Egyéb	P166 32 MB RAM	57 Mbyte
CLOSE COMBAT 3: THE RUSSIAN FRONT	Strat\Closec3\mscc3.exe	Stratégia	P133 32 MB RAM	35 Mbyte
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	Strat\Behind\commandos.exe	Stratégia	P90 16 MB RAM	31 Mbyte
IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION	Strat\Imp2\setup.exe	Stratégia	P100 16 MB RAM	64 Mbyte
ROLLERCOASTER TYCOON	Strat\Roller\rct.exe	Stratégia	P133 16 MB RAM	40 Mbyte
DRIVER	Szimul\Driver\game.exe	Szimulátor	P166 32 MB RAM	0 Mbyte
EXTREME TRIAL MOTOCROSS	Szimul\Extreme\xtm.exe	Szimulátor	P166 32 MB RAM	78 Mbyte
PRO PILOT '99	Szimul\Ppilot99\pp99demo.zip	Szimulátor	P166 32 MB RAM	62 Mbyte
TOCA 2	Szimul\Toca2\toca2.exe	Szimulátor	P133 16 MB RAM	35 Mbyte
LINKS LS 99	Sport\Links99\l99demo.exe	Sport	P166 32 MB RAM	65 Mbyte
AUSTRALIAN CRICKET CAPTAIN	Sport\Acricket\acc.zip	Sport	P166 32 MB RAM	30 Mbyte
MIKE STEWARD'S BODY BOARD	Sport\Bodyboar\mspbtech.exe	Sport	P133 16 MB RAM	7 Mbyte

DRIVER
GT INTERACTIVE / SZIMULÁTOR

Remek hangulatú autós játék, amelyben a sportkocsi-rendőrautó kergetőzés tölti be a központi szerepet. A demo sajnos nem játszható, ennek ellenére érdemes végignézni, mert nagyon sok jót ígér a játék látványvilága!

EXTREME TRIAL MOTOCROSS
SZIMULÁTOR

Végre-valahára a motorsportban is éleződik a konkurenciaharc. Eddig a Moto Racer volt az egyetlen említésre méltó program a témában, de ez most változni látszik. Az Extreme Trial Motocross demóját elnézve szinte biztos, hogy a Moto Racer 2 igencsak szorongatott helyzetben lesz! A különböző crossmotorok rendkívül élethűen farolnak, csúsznak, kanyarodnak, sőt, a kamera szinte tökéletes mozgással követi a motorok kanyarodási ívét!

PRO PILOT '99
SIERRA / SZIMULÁTOR



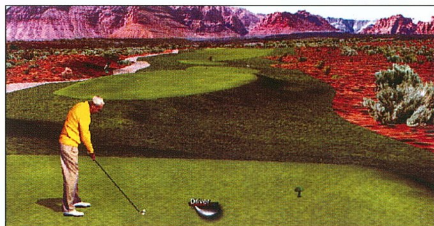
A Microsoft Flight Simulator mellett a Pro Pilot-sorozat tűnik ki a polgári repülő-szimulátorok közül élethűségével, ezen kívül realisztikus repülőmodelljével. A 3D kártyáknak köszönhetően a játék látványvilága sem hanyagolható el.

TOCA 2
CODEMASTERS / SZIMULÁTOR

Szép rallyverseny a Codemasterstől. A demóban a Croft nevű pálya betongyűrüit koptathatjuk egy Ford Formulával vagy egy Hondával.

LINKS LS 99
ACCESS SOFTWARE / GOLF

Ahogyan az Electronic Arts is minden évben frissíti sportprogramjait, úgy ezt az Access Software is megteszi saját sportjátékával, a golfot remekül szimuláló Links-sorozattal. Hogy mit lehet még a



golfprogramokon tökéletesíteni? A kérdés jogos, ugyanakkor, ha belegondolunk, eszünkbe jut néhány dolog: jobb hangokat, kommentárt, animációt és természetesen tájat. Ha megnézitek a Links 99-es verzióját, megláthatjátok, vajon sikerült-e a készítőknek valamelyik fentebb említett részt még tovább csiszolni.

AUSTRALIAN CRICKET CAPTAIN
EMPIRE / SPORT

Múlt havi CD mellékletünkön is volt egy ausztrál krikett program, és íme, máris itt egy újabb a műfaj kedvelőinek. A különbség, hogy amíg az előző hónapban kiadott Brian's Lara Crickett magára a játékra koncentrált (3d-s gyorsítás, szép körítés), addig ez a mostani inkább beillene egy manager játéknak, mint a 3D kártya immáron megszámlálhatatlanadik vívmányának. Látszik a játékon, hogy csapatunk ügyes-bajos dolgainak az intézése van inkább az előtérben, mintsem a tökéletes grafikai megvalósítás.

MIKE STEWARD'S BODY BOARD
SZÖRF

Ha olyan sportágat kellene mondanunk, amelyet még nem vagy alig számítógépesítettek meg, igen nagy gondban lennénk. Az egyik ilyen extrém sportág a szörfözés, amely ugyanúgy nem kerülhette el a sorsát: beférkőzött a számítógépes játékok közé. A demóban két versenyzővel tesztelhetjük szörföző tehetségünket, azonban gyorsnak kell lennünk, ugyanis a hullám, amit meg kell lovagolnunk, nem tart örökké!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ◆ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ◆ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ◆ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.

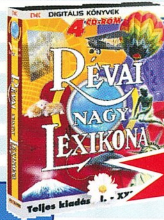
Új angol nyelvoktató programok



A LANGMaster 3 tagú TOEFL sorozata az amerikai rendszerű nyelvvizsgára készíti fel Önt, míg az 5 tagú English In Action sorozattal a SKY NEWS TV élő interjú anyagai alapján mélyítheti el szövegértési képességeit.

AKCIÓ!

Révai Nagy Lexikona



I.-XXII. kötet

DOS / Win

~~Br. 12.990 Ft~~

Br. 2.990 Ft

Race Leader Kormány



- A kormánykerék beállítható pozícióval
- 180°-os rögzíthetőséggel
- Formula 1-es sebességváltóval és pedálokkal

Br. 19.990 Ft

QuickShot Super Fightpad



- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus forma
- 6 gomb, 4 tűzgomb
- Kiváló minőség

Br. 4.490 Ft

JT 271 Charger Joystick



- Analóg joystick
- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus forma
- 4 tűzgomb

Br. 6.990 Ft

Smile



Minőség

Ergonómia

Design

Biztonság

Garancia

1+2 év garancia

- SVGA felbontás 1024x768
- Non interlace, 0.28 dot/inch
- MPR II szabvány, digitális vezérlés, LED-es visszajelzés energiatakarékos üzemmód

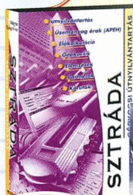
Smile Monitor disztribúció

Smile 14"-tól 27.900 Ft+Áfa-tól

Gangsters

EIDOS INTERACTIVE

Legújabb Cyberstone Kiadványok



Br.6.990 Ft



Br.5.990 Ft



Br.5.990 Ft

Állásajánlat

Interneten keresztül történő kereskedéshez értékesítési managert keresünk. Követelmény: hardver, szoftver áruismeret, Internet használat, középfokú angol nyelvismeret. Jelentkezés: 461-5737

Az Automex Kft. az AMD processzorok hivatalos forgalmazója.



Csak MOST! MIDI billentyűzetek és kiegészítők AKCIÓS áron! GSM tartozékok végkiárusítása!

Érdeklődni lehet: 351-5016, 351-5015 telefonszámokon és a Rákóczi úti üzletünkben!



1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.hu
www.automex.hu

ZED EXTRA 2

Elakadtál egy játékban?
Segítségre van szükséged?
Nem találsz egy cheat kódot?

200 oldalon minden, amit kértetek a legjobb PC-s játékokról. Részletes végigjátszások, 50 oldalnyi cheat és titkos kód!

Akció – Half-Life
Kaland – Grim Fandango
Stratégia – Commandos
Szerepjáték – Baldur's Gate, Return to Krondor

STARCRAFT

- Taktikák, stratégiák Magyarország legjobb játékosaitól
- A Starcraft- és Brood War-sztori
- Multiplayer játékmódok
- Battle.net, Ladder
- Titkos pályák

TOMB RAIDER

- A trilógia teljes, részletes végigjátszása
- Unfinished Business
- Interjú Lara modelljével
- A Tomb Raider-mozifilm részletei
- Kulisszatitkok

Amit itt nem találsz meg, az nem is létezik...

Megjelenik március végén két CD-melléklettel és egy különleges ZED-ajándékkal! Keresd az újságárusoknál és a könyvesboltokban!

Csekken, postai utalványon vagy utánvétellel már most megrendelhető a szerkesztőség címén.